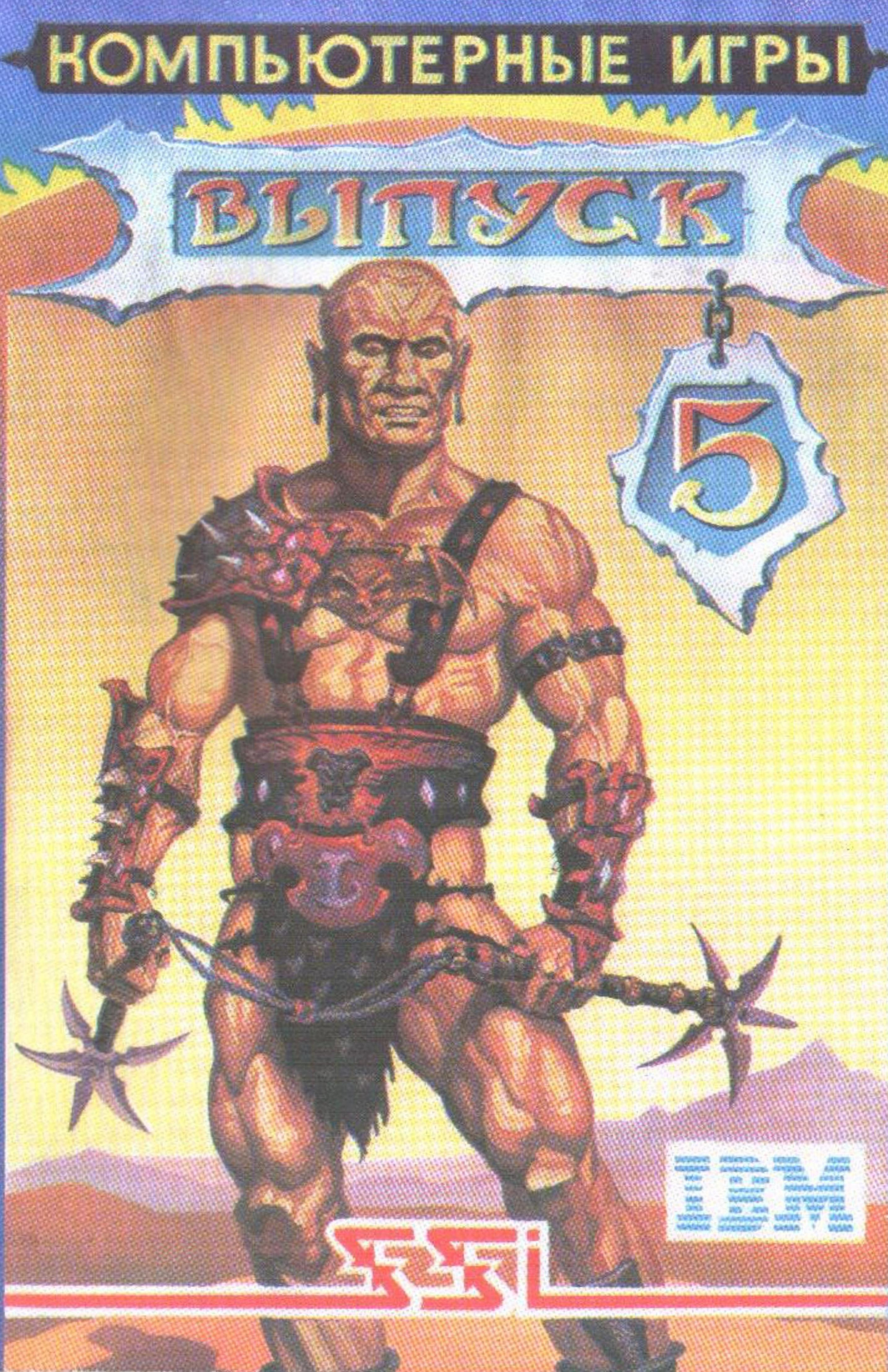


КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ВЫПУСК
5
IBM
SSI

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Выпуск 5

Акционерное общество закрытого типа "АКВАРИУМ"

Москва 1994 год

ДАМЫ И ГОСПОДА !

Фирма **"Аквариум"** предлагает:
- описание игровых программ для IBM AT/XT и совместимых с ними компьютеров (шесть выпусков);
- инструкции по эксплуатации АОН (различные версии);
- инструкции по наладке и ремонту АОН.
- справочник по ремонту импортных и отечественных кнопочных телефонов.

Готовятся очередные выпуски компьютерных игр IBM, а также другая литература по аппаратному и программному обеспечению.

Эти книги Вы можете получить наложенным платежом, отправив заказ по адресу: **125319 г. Москва а/я 46.**

Фирма приобретет описания игровых программ для IBM.

Фирма предлагает услуги:
- изготовление оригинал - макетов;
- полиграфические услуги;
- размещение рекламы в наших изданиях.
- выполнение заказов по почте (для получения бесплатного каталога услуг необходимо отправить два подписаных конверта).

Телефон для оптовых заказов: **(095) 947-56-78**.

AIRBORN-18th

Фирма - SPECTRUM INFORMATION
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 2.2 Mb

Основная задача игры - разгром основной базы противника. Степень защиты этой базы показана на экране зеленой полосой в нижней части экрана. В случае нападения на базу начинает мигать ее изображение в нижней части экрана справа от креста. Единственные возможные действия кораблей - развоз техники по территории игрового поля.

Алгоритм получения техники: нажать ENTER\ПРОБЕЛ (в зависимости от выбранных клавиш), затем выбрать нужный тип техники, ее назначение и подождать, пока накопится количество денег, равное ее стоимости. Количество денег показано под гаечным ключом, а стоимость выбранной техники над ним. Подведите стрелку к гаечному ключу, и нажмите "5" или "S". Увидев, что количество денег уменьшилось на соответствующую сумму, нажать ENTER\ПРОБЕЛ и подождать некоторое время. После этого снова нажать "5"\"S", и, если корабль раскрылся, отвезти технику в нужное место, где разгрузить ее нажатием "5"\"S".

Добиваться преимущества над противником следует посредством захвата промежуточных баз (свои промежуточные базы мигают сответствующим цветом).

За каждую захваченную промежуточную базу прибавляется на 20 единиц больше денег каждую секунду за время нахождения на своей базе. И еще одно - как только такую базу захватят, то на ней также можно будет заправлятся и брать технику, чтобы перебрасывать на следующие базы.

На своих базах Вы можете брать следующие виды техники:

1. Воины - могут захватывать чужие и промежуточные базы, а также охранять свои базы. Рисунок со спецификацией прямоугольника со стрелкой, направленной внутрь него - захватывают пустые базы.
2. Мина - взрывается вместе с любой техникой в случае наезда на нее.
3. Ракета - через некоторое время после ее выставления взрывается вместе со всей техникой, находящейся на экране в момент ее выброса с корабля. Если не улетишь вовремя с этого места, то тоже взорвешься.
4. Танк - нападения на чужие базы и охрана своих от техники противника, а также для нападения на основную базу противника.
5. Корабли - нападения на чужие базы и охрана своих от техники противника, а также для нападения на основную базу противника.

Для танков, воинов, кораблей, сдвоенных кораблей и сдвоенных сухопутных машин при следующих спецификациях выполняются следующие действия:

- рисунок большой базы - техника предназначена для нападения на основную базу противника;
- маленькая база со стрелкой внутрь ее - техника предназначена для охраны промежуточных баз от техники противника (не важно, заняты ли кем-то базы);
- стрелка в виде S - техника кружит на месте;
- перечеркнутый щит и танк - техника для уничтожения техники противника.

В эту игру можно играть с компьютером и вдвоем. После начальной загрузки Вам

предлагается выбрать управление игрой, а также карту боевых действий. На экране слева вверху показана карта. Подведя на нее курсор Вы выбираете понравивщуюся. Внизу выбор управления для двух игроков (клавиатура, джойстики, мышь, и другое), а также выбор противника, если Вы играете с компьютером. На дальней стенке написано EXIT - это выход из игры. Рядом надпись - просмотр лучших результатов. А если Вы подведете курсор на рисунок самолета в центре экрана, то это означает, что Вы начинаете игру.

Желаем Вам удачи в этой нелегкой борьбе двух хорошо воооруженных армий!

ALONE IN THE DARK 2

Фирма - INFROGRAMES
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 13 Mb

Для начала подождите, пока мужик на земле очнется. Затем убейте его (желательно, из пистолета). Возьмите все вещи, которые он оставил после себя, т.е пулемет, флакон и диск. Во флаконах с живой водой и в дисках Вы действительно не нуждаетесь. Приготовьте свой пулемет и идите в глубь парка. Вам будут попадаться люди.

Убейте их всех. Затем подойдите к статуям львов и уберите оттуда ящик с киркой на крышке. Проще говоря, толкните его и откройте себе проход в сад. Идите в проход. Теперь, если Вы не запустите CRACKER - так называемый взломщик игры, - то вылетите из прохода, как миленький. В саду Вы должны найти веревку и крюк. Затем Вы должны использовать их друг на друге, чтобы сделать одну вещь. Дальше Вы должны найти место с четырьмя картами на земле. К нему можно прибежать, если от начала пути идти все время вниз, независимо от обзора, относительно героя игры. Наступите на бубну (карту с ромбом). Провалитесь в подвал. Прежде всего наткнетесь на здорового дядю. Он не причинит Вам вреда и сделан для эффекта. Уберите его, а то мешается все-таки. Отодвиньте сундук. Получите карту. Убейте тень. Возьмите саблю, что осталась после тени. Затем используйте карту на появившемся алтаре и можете вылезать через другую лестницу вверх.

Теперь найдите в саду живые ветки и уничтожьте их с помощью сабли. Пройдите дальше и убейте одноногого нехорошего человека. Возьмите лист бумаги, который он оставил после себя. Подойдите к статуе и используйте веревку с крючком.

Заходите. В подземелье возьмите отмычку, типа заводилки для часов, бумажный пакет и пять центов. У Вас пропадет оружие! Надеюсь, что ненадолго.. Теперь подойдите к двери, где отдыхает кто-то вечным сном. Возьмите там обломок чего-то (я назову это книгой) и вещь типа открывалки. Затем используйте лист на двери, используйте открывалку на двери. Откройте дверь ключом, который получили только что. Заходите. Чувствуйте себя, как дома, но не забывайте, что Вы в гостях.

Убейте мужика. Знаете что, давайте называть их Зомби, а то как-то с людьми несравнимо. Ну так вот, убейте Зомби. У Вас нет ни ружья, ни палки какой-нибудь, чтобы треснуть его так, чтобы забыл, зачем здесь. Единственное, что можно сделать, столкнуть его в пропасть. Это действительно очень эффектно. Подберите ружье, книгу и флакон.

Зайдите с правой стороны к часам и используйте ключ для завода часов. Идите в секретный проход. Садитесь в лифт.

Выходите и убейте Зомби с музыкальным инструментом. Подберите крюк, который он оставил после себя. Откройте белую дверь и заходите в другую комнату. Возьмите

доску из угла, но это просто используется как средство самозащиты и действует не очень эффективно.

Заходите в следующую комнату (не по лестнице). Убейте обоих Зомби. Подойдите к карточным ящикам. Если Вы выстрелите в ящик, он поворачивается.

Сделайте так, чтобы все карты были бубны. Убейте появившегося Зомби.

Заходите в другую комнату. Используйте монету на кассовом аппарате, что висит на стене. Получите два жетона. Выходите из комнаты и быстренько убейте Зомби.

Возьмите мешок у вешалки. Откройте его. Получите костюм. Наденьте костюм деда Мороза, или как принято в Америке, Санта Клауса. Затем возвращайтесь в предыдущую комнату и идите вверх по лестнице.

Сейчас приготовьте Ваше ружье и готовьтесь к массовой атаке. Примерно пять-шесть Зомби Вас будут атаковать. Когда всех уложили, у Вас под ногами будет крутиться маленький повар. Идите за ним и придете к статуе. Статуя выстрелит в Вас трезубцем, но Вы должны встать, так чтобы трезубец попал в поваренка. Подойдите к статуе и возьмите корону. Затем идите на кухню.

На кухне возьмите яд у окна и бутылку вина на столе. Также прихватите тарелку с ложкой и можете взять сковородку в качестве оружия.

Идите в следующую комнату. Возьмите шар для игры в бильярд с елки.

Идите в следующую комнату и выходите обратно в холл.

Идите вверх по лестнице. Убейте зомби. Откройте дверь и идите в следующую комнату. Затем найдите комнату с бильярдным столом. Убейте мужика, прихватите его пистолетик и что-то вроде большой иголки. Затем выйдите и идите в самую последнюю комнату. Она ужасно большая. Найдите две дерущиеся руки. Уничтожьте их иголкой.

Возьмите сверток какой-то бумаги. Идите на нижний этаж. Подойдите к двери напротив статуи. Она закрыта. Используйте яд с вином вместе и подложите это дело под дверь. Подождите, пока два Зомби выйдут и почему-то упадут. Наверное, они не переносят запах спиртного.

Зайдите в комнату. Используйте оба жетона на органе прямо напротив двери.

Вторая дверь откроется самым натуральным образом! Зайдите в нее и возьмите какой-то костюм, похожий на пуленепробиваемый жилет.

Выходите из комнаты и идите к выходу. Около выхода возьмите какой-то диск типа резца. Идите в холл.

Идите вверх по лестнице и войдите в большую комнату. Найдите статую мальчика. Наденьте на голову статуи корону. Идите в дверь наверху и возьмите амулет. Вы переноситесь на верхний этаж.

Выходите из комнаты и убейте обоих Зомби. Возьмите гранату и ключ. Затем идите в широкий проход. Подойдите к игрушке и используйте резец на ней. Возьмите колючий шар. Выходите из комнаты и откройте другую дверь. Вы не можете убить клоуна, как бы Вам этого не хотелось.

Подойдите осторожно к выходу в комнату со змеями и бросьте туда колючий шарик. Клоун войдет в комнату и больше оттуда не выйдет. Зайдите и Вы, но быстро сделайте дыру вверху.

Вы снова на нижнем этаже. Поднимитесь наверх. Войдите в бильярдную комнату и используйте шар на странной машине в центре комнаты.

Снова секретная дверь. Используйте Ваш новый ключ на ней. Заходите в комнату. Вас посадят в клетку. Посмотрите или пропустите пиратские сцены. Когда пират и девчонка смотаются, подойдите к решетке и откройте ее крюком. Спускайтесь в холл и ждите, пока Вас не усыпят.

Вы на корабле. Столкните весь забор. Зайдите внутрь. Возьмите мешок, бутерброд и PEPPAR. Используйте мешок на птице, и она Вам что то скажет. Идите в дверь и

бегите налево. Пробегите мимо пирата, когда он находится внизу. Идите налево, где Вы сможете спрятаться.

Когда он уйдет, идите вверх по лестнице. Быстро пробегите мимо пирата, который потягивает пивко. Затем идите за бочонок дальше и возьмите BRIQUET A AMADOU.

Спускайтесь вниз по веревке. Откройте сундук. Найдете пушку. Затем выберите PEPPAR и прогуляйтесь внутрь пушки. Затем обыщите постель капитана. Найдете его розгу. Возьмите вазу с полки. Идите слева пушки и бросьте вазу. Подожгите пушку BRIQUETом. Возьмите колокольчик. Возьмите цыпленка со стола. Теперь идите к кухонному лифту и возьмите ключ. Садитесь обратно в лифт. Используйте ключ на уборной и возьмите два смертельных предмета. Выходите из кухни. Используйте лед с полом. Когда мужик придет, он умрет, упав на пол. Идите вверх по лестнице.

Используйте MARMALADE на полу и встаньте перед ним. Идите в бильярдную комнату и возьмите жетон со стола. Возвращайтесь назад. Идите за кресло и используйте розгу. Получите книгу и ключ. Выходите и идите налево по холлу. Зайдите в комнату. Используйте розгу и здесь.

Идите на кухню и встаньте позади льда. Затем идите на кухню и используйте колокольчик. Используйте ключ. Убейте пирата. Возьмите его меч.

Выходите из комнаты и убейте еще одного пирата. Зайдите в следующую комнату. Аналогия. Возьмите CORTE у мертвого пирата.

Идите в комнату с камином, возьмите TISSONIER. Со стола возьмите TENAILLES. И в конце комнаты возьмите ключ. Выходите из комнаты и идите налево.

Откройте дверь ключом. Зайдите. Убейте пирата и возьмите бочонок. Затем выходите из комнаты и идите вниз до двери направо.

Войдите и убейте пирата. Возьмите WEST у него. В патронах Вы не нуждаетесь. Толкните бочонок. Теперь Вы можете идти в последнюю комнату в холле. Убейте пирата и идите вверх по лестнице.

Идите во вторую дверь налево. Убейте спящих пиратов. Используйте TENAILLES на фитиле пушки. Идите в конец комнаты и поставьте бочонок.

Затем используйте CORTE на пушке и затем используйте TISSONER на пушке. Затем возьмите SAC. Им Вы можете открыть дверь в холле. Убейте обоих поваров. Убейте большого повара и возьмите METAL CARD от него. Вы сможете открыть им другую дверь. Используйте розгу на статуе. Войдите в секретный проход. Используйте CHICKEN FOOT на колдунье. Oh yes! Назад к мужику!! Идите в дверь, что сзади Вас. Готовьтесь к неприятностям.

Попытайтесь взять меч. Поубивайте пиратов и можете снова взять крюк. Теперь идите на вершину мачты и убейте пирата. Затем используйте крюк на веревке и переправляйтесь с помощью этого на другую мачту. Убейте еще одного пирата. Затем спрыгните с середины мачты. Когда приземлились, то возьмите капитанский меч. Капитан придет убить Вас, но не убивайте его пока.

Девчонка привязана к мачте. Освободите ее с помощью TENAILLES. Затем идите в конец корабля и поднимите FUSE с пушки. Затем все-таки убейте капитана его же мечом.

ЗАТЕМ КОРАБЛЬ ВЗОРВЕТСЯ, НО ВАС НА НЕМ УЖЕ НЕ БУДЕТ............

BLUE FORCE

Фирма - TSUNAMI
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 11.3 Mb

Ваш отец был хорошим полицейским и он пал от рук наемного убийцы, но это не остановило вас и вы тоже решили стать полицейским, чтобы найти убийц и отомстить за смерть отца.

Итак, вы - молодой выпускник Полицейской Академии - впервые на службе.

Первый день службы.

Вы оставили свой мотоцикл за углом и подошли к служебному входу в Полицейский Департамент. Откройте рукой дверь и заходите внутрь.

Вы переоделись в форму. Заходите в раскрытую дверь, где вас ознакомят с вашим первым заданием. Вы отправляетесь на патрулирование города. Возьмите листок бумаги из подставки под плакатом. Можете поговорить с полицейским за дверью. Выходите на улицу и выберите себе мотоцикл. Заводите его (надпись IGNITION на приборной панели) и отправляйтесь в бар (выберите на карте надпись TONY'S BAR). Заходите в бар и поговорите с барменом, покажите ему листок, который вы взяли в Департаменте Полиции. Выходите из бара и садитесь на мотоцикл. Вам сообщают по радио, что на причале Марина (MARINA) происшествие. Срочно отправляйтесь туда. Поговорите с девушкой и ребенком. Вы узнали, что мальчика избил и его мать взял заложницей некий верзила с пистолетом. Вызовите по радио напарника и отправляйтесь вперед к лодкам. Поднимитесь на большой белый катер и попытайтесь открыть дверь. Когда попадете внутрь, достаньте пистолет и используйте его на себе. Пистолет появился в ваших руках, напарник повторит ваши движения. Откройте рукой дверь, за которой спрятался преступник. Вы оказались в комнате. Верзила держит мать мальчика заложницей. Поговорите с ним. Продолжайте разговор до тех пор, пока он не бросит пистолет. Используйте на нем наручники, затем обыщите его. Возьмите пистолет с кровати и поговорите с напарником. Когда бандита увели, поговорите с женщиной и она отправится к медикам посмотреть на сына. Идите к мотоциклу и поезжайте в городскую тюрьму (JALE). Заходите в железную дверь и рядом с окошком охранника возьмите бумаги из ящика. Положите в ящик права бандита и отдайте бумагу полицейскому в окошке, чтобы он сделал вам копию.

Получив копию дела преступника отправляйтесь в Департамент Полиции. Покажите дело полицейскому за зарешеченной дверью и отдайте ему все, что вы нашли у бандита (револьвер, нож). Положите дело в ящики справа от двери, где вы получили задание. Отправляйтесь в бар. По дороге вы остановили машину с подозрительными личностями.

Поговорите с вышедшим мужчиной и тут же вызывайте напарника. Когда приедет напарник, поговорите с мужчиной еще раз. Затем прикажите водителю выходить из машины. Наденьте на него наручники и обыщите его. Поговорите с напарником, и он наденет наручники на второго, скажите ему, чтобы он его обыскал. Затем осмотрите машину и возьмите там патроны. Отодвиньте рычаг сидения и возьмите под сидением автомат и парик. Поговорите с напарником, и он увезет мужиков с собой. Езжайте в тюрьму и повторите операцию с бумагами. Затем поезжайте в Департамент и сдайте все вещи полицейскому за окошком. Положите бумаги в ящик и поговорите с полицейским. Ваш рабочий день закончился, и вы можете идти переодеваться. Поезжайте в дом своей

бабушки (GRANDMA FRAME). Она скажет вам, что звонила мать мальчика и просила найти его бейсбольные карточки, т.к. у него истерика.

Поезжайте на пристань и идите налево к домику смотрителя пристани. На доске объявлений сорвите объявление и, зайдя в домик, отдайте его смотрителю. Он даст вам книгу лодочных купонов и бейсбольные карточки. Отправляйтесь в приют, который находится рядом с домом Вашей бабушки, и отдайте мальчику его карточки. Пригласите мать с сыном к бабушке на ужин, и они не откажут вам. После ужина вы решите погулять. Отвяжите собаку и откройте калитку. На берегу поговорите с дамой и идите к собаке и мальчику. Берите палку и бросайте ее три раза. На третий раз собака принесет какой-то странный обломок доски. Посмотрите на этот обломок и возьмите его. Поговорите с девушкой, идите домой. К вам зашел друг вашего отца. Поговорите с ним. Когда он уйдет, бабушка скажет вам, что она принесла из гаража коробку с вашими детскими вещами. Зайдите в другую комнату и возьмите красную коробку с полки. Посмотрите на свои бейсбольные карточки и затем откройте кодовый замок. КОД 172. Возьмите старую индийскую монету. Возвращайтесь к бабушке. Она пожелает вам доброй ночи и отправится спать. Вы тоже пойдете отдыхать.

Второй день службы.

Садитесь на мотоцикл и отправляйтесь в Департамент Полиции. Когда переоденетесь, возьмите бумаги из ящиков рядом с открытой дверью и заходите к начальнику и получите задание. Выходите на улицу, там утренний смотр. После смотра садитесь на мотоцикл и поезжайте в офис к другу вашего отца. Поговорите с ним и покажите ему доску, которую вы нашли на пляже. Выходите на улицу и садитесь на мотоцикл. Вы получите вызов от напарника. Отправляйтесь немедленно. На месте вы поговорите с напарником и попытаетесь вытащить из машины мужика. Вам это не удалось. Откройте багажник машины напарника и возьмите там сверло (в коробке). Разбейте сверлом окно машины, где сидит мужик. Используйте на нем наручники. Обыщите его. Поговорите с напарником. Поезжайте в любом направлении. Вас сбила машина, но все обошлось. К вам домой придет друг отца проведать вас. Поговорите с ним. Когда он уйдет, садитесь на мотоцикл и отправляйтесь в его офис. Поговорите с ним, и он отойдет на несколько минут. Возьмите на столе газету и посмотрите на нее. Вы вспомнили, как убили Ваших родителей. Возьмите микрофильм на столе и просмотрите его на мониторе справа. Когда придет друг Вашего отца, поговорите с ним и поезжайте домой. Зайдите в комнату, где стоит компьютер. Включите его и войдите в директорию COBB. КОД JALE!!! Распечатайте на принтере содержимое этой директории и отправляйтесь в тюрьму.

Отдайте то, что Вы распечатали, мужику за компьютером. Поезжайте в офис. Под картой стоит ТЕЛЕФАКС. Вставьте в него распечатку и звоните в полицию. Возьмите полученные фотографии. Поговорите с другом отца и садитесь в его машину. Поезжайте в бар. Покажите бармену фотографии. Затем покажите их женщине. Затем покажите ей свое полицейское удостоверение. Женщина даст вам листок с именем. Берите его и поезжайте в магазин. Поговорите с менеджером и покажите ему фотографии, листок с именем и удостоверение. Поговорите с появившимся мужиком и покажите ему рапорт, который Вы брали в полиции под доской объявлений. Он все расскажет. Когда напарник уведет его, поговорите с менеджером и получите ключ от трейлера. Садитесь в машину и поезжайте в магазин бикини.

Поговорите с напарником и откройте ключом трейлер. Возьмитье сапоги около дивана и посмотрите на них. В каблуке тайник. Нажмите на гвоздик и получите письмо.

Возьмите с полки коробку. В ней патроны. Выходите из трейлера и поговорите с напарником. Отправляйтесь в офис. Поговорите с напарником и выходите на улицу.

Садитесь на мотоцикл и езжайте домой.

Третий день.

Наступил новый день. Идите на пристань. Идите к дому смотрителя.

Возьмите рыболовную сеть, слева у плота. Заходите в домик и покажите старику книгу. Он вытащит ящик с ключами. Возьмите ключи с надписью RENTAL. Покажите ему старую индийскую монету. Когда старик уйдет, возьмите ключи с надписью F.W. Идите на катер, где Вы задержали бородатого верзилу. Откройте ключами дверь и возьмите в горшке, который стоит на столе, ключ. Идите к домику смотрителя и используйте на катере, который там стоит, ключи. Причаливайте к берегу и откройте сундук, который там лежит. Возьмите тряпку и масло.

Идите по дороге вверх. Вы должны оказаться около дома. Накиньте сеть на собаку и откройте калитку ключом. Затем тем же ключом откройте дверь. Внутри найдите выключатель и включите свет. На стене рядом с лопатой висит провод. Возьмите его и подключите к генератору на полу и к выключателю. Затем найдите второй провод и подсоедините его по тому же принципу. Теперь включите генератор и откроете секретную дверь. Войдите туда и возьмите из ящика автомат.

Уезжайте с острова. Отдайте ключи от катера и поезжайте к другу вашего отца. Покажите ему автомат. После разговора отправляйтесь домой.

Ваша миссия окончена!

CENTURION: The defender of Rome

Фирма - BITS OF MAGIC
Год выпуска - 1990
Монитор - EGA, VGA
Размер - 1 Mb

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Ваша цель - пройти от простого офицера, командующего одним легионом, до императора - повелителя всего Средиземноморья, проявляя при этом чудеса стратегического мышления.

В самом начале игры Вы оказываетесь в Италии. Пока Вы управляете всего одним легионом - Первым Италийским. Отмеченные синим границы - это границы контролитруемой Вами территории Средиземноморья. Сначала это только Италия.

Вначале Вы - OFFISER - офицер.

Потом же Вы можете получить следующие звания.

1. OFFICER
2. CENTURION
3. TRIBUNE
4. LEGATUS
5. GENERAL
6. PRETOR
7. CONSUL
8. PROCONSUL
9. IMPERATOR

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ:

Когда Вы нажимаете <SPASE>, подведя стрелку к изображению легиона или страны, то Вы попадаете в эту страну (в Италии - в Рим). Возникнет заставка с изображением

города (Рима) и у Вас появится меню:

What is your command? - Какая Ваша команда?

1. LEGIONS - управление Вашими легионами.

RAISE LEGION - набрать легион. Если Вы недавно захватили страну или незадолго до этого набрали здесь легион, то Вы можете не набрать его. Вам скажут, что не хватило рекрутов. Вы также не можете набрать легион, если у Вас низкое звание и Вы набрали соответствующее ему количество легионов.

STRENGTHEN LEGION - пополнить легион, если часть его поражена, но в вышеупомянутых случаях может не хватить людей и будет пополнена только часть легиона.

MOVE LEGION - Перемещать легион. Места, куда Вы можете двигать легион, указаны более темными иконками с изображением легиона.

UPGRADE LEGION - повысить силу легиона (добавить кавалерию). Но только при достаточно высоком ранге.

LEGION LIST - список легиона. В нем отражено название легиона (1 Germ - первый Германский легион), количество пехоты отдельно, количество кавалерии отдельно, настроение легиона (после грабежа страны оно заметно повышается).

CONTINUE - выход в предыдущее меню.

2. PLUNDER - отдать страну на разграбление.

3. TRIBUTE - дань.

EXEMP THIS PROVINCE - освободить от налогов данную провинцию.
TOLERABLE TRIBUTE - небольшая терпимая дань.
IRRITATING TRIBUTE - раздражающая дань.
OPPRESSIVE TRIBUTE - жестокая дань.
BLEED THEM DRY - ободрать до нитки.
CONTINUE - продолжение.

4. HOLD GAMES - устроить зрелище, дабы избежать недовольства и восстания провинции.

BESTIARII - комедийное представление.
GLADIATOR SHOW - бои гладиаторов.
RACING CHARIORS - гонки на колесницах.
EXTRAVAGANZA - дать спектакль.
CONTINUE - выход.

5. BUILD FLEET - построить флот. Флот Вы можете строить только в том случае, если границы страны, где Вы стоите, касаются океана или моря. Если нет, то этот пункт меню выделен другим цветом.

TRIREMES - Триеремы - парусно-весельные суда с тремя уровнями весел, цена 5 талантов. Для справки - один талант был равен 30 килограммам серебра.

QUINGEEREMES - Квинкверема - судно с четырьмя рядами весел, цена 10 талантов.

GALEONS - Громадный неповоротливый корабль-крепость с 6-7 рядами весел, цена 20 талантов.

На корабли желательно погрузить легионы, а то в морском сражении Вы проиграете бой. Также с кораблей можно высаживать десант.

6. SEE PROVINCE LIST - посмотреть список провинций.

7. CONTINUE - выход к карте.

На карте в правом верхнем углу изображены две таблички: левая - сделать следующий ход, то есть перейти к следующему дню, правая - основное меню. Его также можно вызвать клавишей <Esc>.

ОСНОВНОЕ МЕНЮ:

SAVE GAME - сохранить игру.
LOAD GAME - ввести записанную игру.
NEW GAME - начать новую игру.
ABOUT CENTURION - об игре.
DIFFICULTY LEVELS - уровни сложности.
QUIT TO DOS - выход в DOS.
CONTINUE PLAYING - продолжение игры.

Теперь поговорим о боях - немаловажной части игры.

БОЕВАЯ СТРАТЕГИЯ:

При встрече с вражеской армией после сообщения появится:

CHOOSE FORMATION - выберите порядок построения войск.
BALANCED ARMY - сбалансированное построение.
WEDGE - построение клином.
STRONG RIGHT - сильный правый фланг.
STRONG LEFT - сильный левый фланг.

После выбора построения появится Ваша армия и армия противника, и Вам сообразно с позицией противника предстоит выбрать тактику боя.

для BALANCED ARMY:

1. FRONTAL ASSAULT - фронтальная атака. Ваши войска начинают движение вперед, сминая противника.
2. SCORPIO'S DEFENCE - знаменитая "защита скорпиона".
3. DRIVE A WEDGE - нападение клином с выдвижением центра. Очень удобно, если у противника слабый центр.
4. OUT FLANK - легион делится на правый и левый фланги, которые и атакуют противника, оставляя пустой центр.
5. STAND FAST - оставаться пассивными и ждать атаки.

для WEDGE:

1. FRONTAL ASSAULT - фронтальная атака.
2. CANNAE TACTIC - очень хорошая тактика: центр отступает, фланги атакуют. Заманив противника, центр атакует.
3. DRIVE A WEDGE - нападение клином.
4. FROM A LINE - перестроиться в линию и атаковать.
5. STAND FAST - ждать приближения противника.

для <u>STRONG RIGHT, STRONG LEFT:</u>

1. FRONTAL ASSAULT - фронтальная атака.
2. SWEEP RIGHT - убрать правый фланг.
3. SWEEP LEFT - убрать левый фланг.
4. MASS TROOPS - спешно выступить.
5. STAND FAST - ждать.

Уже во время боя Вы можете, нажав <SPASE>, просмотреть состояние своих войск. В правом верхнем углу экрана появится табличка:

SELECT ROMAN UNIT - Посмотреть направление движения Ваших войск и войск противника. Подведя курсор к соединению Ваших войск, Вы можете посмотреть их состояние.

Появится табличка. Например:

XIII Cohort
500 Infanty
Fierse

Fierse - это храбрость Вашего войска. Степени такие:

Fierse - Озверевшие
Good - В хорошем состоянии
Weak - Слабые
Paniked - Паникующие

Ну вот и все о боевой стратегии.

HOLD GAMES

В Риме для увеселения масс и поднятия собственного благосостояния Вы можете устраивать различные состязания:

<u>ГОНКИ НА КОЛЕСНИЦАХ:</u>

После выбора этой опции Вам будет предложено выбрать колесницу.
LIGHT CHARIOT (цена 5 тал.) - легкая колесница.
MEDIUM CHARIOT (цена 10 тал.) - тяжелая колесница.
HEAVY CHARIOT (цена 20 тал.) - тяжелая колесница.

В трех углах экрана будут расположены колесницы, которые выбрали Ваши противники. При выборе ориентируйтесь на них. Если, например, у всех будут легкие, а у одного у Вас тяжелые, то, вероятнее всего, Вы проиграете.

Дальше Вам будет предложено следующее меню:

HOW SHALL WE PREPARE ?

<u>RACE NOW</u> - Начать скачки.
<u>SKULDUGGERY</u> - Жульничество.

BROBE OPPONENT: 10 - Подкупить противников
HIRE PYSICIAN: 30 - Повысить свою физическую энергию
INVOKE GODS: 50 - Призывать на помощь богов

<u>BET</u> - Ставки

BET 10 MORE - Поставить 10 талантов
BET 10 LESS - Снять 10 талантов

BET THE LIMIT - Поставить по максимуму

Под этими пунктами отражается состояние ставок. Например:

Your Bet: 10 Talents - Ваша ставка
Odds: 2 to 1 - Как она принимается

EXIT - выход.

Управление гонкой.

Ваша колесница с белыми лошадьми.
Внизу экрана будут три индикатора.
С буквой S - скрорсть.
H - силы лошадей.
C - изношенность колесницы.

Каждая перевернутая рыбка на шампуре внизу в середине экрана - это пройденный круг.

Управление гонкой проходит курсорами:

ВВЕРХ - повысить скорость (постарайтесь не пересекать красную черточку на индикаторе, иначе развалится колесница).
ВЛЕВО - повернуть налево.
ВПРАВО - повернуть направо, при этом черточка, ограничивающая скорость, сдвигается в меньшую сторону.

БОИ ГЛАДИАТОРОВ.

После включения этой опции Вам будет предложено выбрать гладиатора, которым Вы будете драться.

Когда Вы выбрали, то у Вас появляется уровень мастерства гладиатора.

TRINEE	- 10 тал.	- Ученик
SLAVE	- 20 тал.	- Раб
VETERAN	- 30 тал.	- Ветеран
MASTER	- 40 тал.	- Мастер

После того, как Вы выбрали уровень мастерст , Вы выбираете того, с кем Вы будете драться. Вам будет предложено также выбрать уровень мастерства Вашего противника.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ:

Управление Вашим гладиатором осуществляется на дополнительной цифровой клавиатуре справа:

4 - Идти влево
6 - Идти вправо
2 - Присесть
8 - Прикрыться щитом
1 - Удар мечом вперед
7 - Удар мечом вперед и вверх.

СРАЖЕНИЕ НА КОРАБЛЯХ.

В процессе игры Вам придется сражаться и на море. В этом случае Вам придется выбрать флагманский корабль.

CHOSE A FLAG SHIP:
1. TRIREME
2. QUINTRIREME
3. GALEON

Управление кораблями производится курсорами.

ENTER - поставить абордажный мостик.
ПРОБЕЛ - стрелять зажигательными снарядами, а на близком расстоянии - стрелами.

Не забудьте перед началом сражения посадить легионы на корабль.

Лучшая тактика - зайти в корму противника и сжечь его зажигательными снарядами.

Koodit:

COUNTRY	CAPITAL	CITIES	TOWNS	BATTLES
Aegyptus	Alexandria	Memphis, Thebae	-	-
Alpes	-	-	Axima	-
Arabia	-	Bostra	-	-
Armenia	Ancyra	-	Artaxata, Tandeia	-
Asia	Pergamum	Ephesus	-	-
Britannia	-	-	Eburacum,Londinium	-
Carthago	Carthago	-	Oea	Thapsus, Zama
Cilicia	Tarsus	-	Selinus	-
Dacia	Sarmizegetusa	-	Apulum	-
Dalmatia	-	Salonae	Senia	Noreia
Gaul	-	-	Burdiola	Alesia
			Coriallum	Camaradum
Germania	-	-	Colonia	Agrippina
			Durocortorum	
			Veldidena	
Hispania	Carthago Nova	Saguntum	Gades	Baecula
			Numantia	Elipa
Italia	Rome	Brundisium	-	Cannae
		Pisae		L. Trasimeno
Macedonia	Pella	Athenae	-	Actium
		Sparta		Pharsalus
Mesopotamia	Nisibis	-	-	-
Narbonenis	Narbo	Massilia	-	Arausio
Parthia	-	-	Rhagae	-
Pontus	-	Amastris	Amisus	-
Sardinia	-	-	Cacliari, Sassari	-
Sarmatia	-	-	Aquincum	-
Scythia	-	-	Syracuse	
Syria	Antiochia	Tyre	-	-
Thracia	-	Byzantium	-	-
		Serdica		

COMPANION OF XANTH

Фирма - LEGEND ENTERTAINM
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 7 Mb

Общая справка, управление, полезные советы и команды.

Управление осуществляется с помощью стрелок в нижнем левом углу. Причем белые стрелки позволяют Вам пойти в определенные направления, а серые - нет.

Команды:

LOOK AT	- Посмотреть на что-либо
PUT	- Положить что-либо куда-либо
TAKE	- Взять что-либо
LOOK	- Осмотреться
OPEN	- Открыть что-либо
CLOSE	- Закрыть что-либо
TALK TO	- Поговорить с кем-нибудь

Также иногда присутствуют определенные опции при предметах, но о них подробно будет написано ниже.

ДОМА:

Возьмите записку на компьютере. Прочтите ее (READ). Возьмите письмо со стола. Откройте его, прочтите письмо. Нажмите на единственную стрелку поворота. Найдите выключатель в коридоре. Включите его (PUSH).

Идите налево, на кухню. Возьмите TEABAG со стола. Подождите немного. Должен зазвонить телефон. Ответьте. Скажите 3-ую, затем 1-ую, 2-ую, 2-ую и 3-ую фразу. После этого возвращайтесь в коридор и ждите звонка.

После звонка откройте дверь. Возьмите посылку. Откройте ее. Откройте игру. Подойдите к компьютеру. Вставьте дискетку в дисковод. Закройте заглушку на дисководе. Включите компьютер (FLIP). Посмотрите на экран. Поговорите с человеком. Скажите ему последнюю фразу. Выберите принцессу (3). Она и будет Вас сопровождать. Другие - ПРЕДАТЕЛИ.

В ИГРЕ:

Наденьте очки (WEAR). Теперь Вы воспринимаете мир гораздо красочнее. Откройте дверь с решеткой, но почему-то откроется другая дверь. Невероятно, но результат налицо!

Вы выйдете из пещеры в сказочную деревню.

СКАЗОЧНАЯ ДЕРЕВНЯ:

Будет разговор. Нажмите на единственную стрелку. Возьмите BUTTERCUPS. Теперь наведите цветок на мошек. Поймайте одну из них (CATCH).

Идите направо. Посмотрите на лужу. Идите вниз-направо. Поговорите с мужиком. Задайте абсолютно любые вопросы и ответы. Вам дадут ключ. Возьмите камень у дороги. Откройте решетку с помощью ключа (UNLOCK). Затем откройте саму решетку.

Пройдите на пристань. Возьмите там кусок ткани. Посмотрите на веревку. Попытайтесь взять ее. После этого поговорите с Надей, Вашей союзницей. Скажите 3-ую,

2-ую фразу. Она возьмет якорь и веревку и отдаст их Вам.

Идите к мошкам. Привяжите веревку к якорю (TIE) и киньте это дело в бревно (LOG). У Вас появится бревно.

Идите к решетке. Поговорите с мужиком. Скажите ему 3-ую фразу. Подождите немного. Он отдаст Вам доску, сделанную из бревна.

Идите направо. Положите доску на камень, а камень, который взяли, - на доску. Затем поговорите с Надей. Скажите ей 1-ую фразу, а затем 2-ую. Идите вверх. Возьмите ведро. Идите дальше на 2 экрана. Придете к двери с глазом. Откройте почтовый ящик, выньте письмо. Прочтите его и ПОЛОЖИТЕ НА МЕСТО!!!

Поговорите с глазом. Скажите 2-ую, 2-ую, 2-ую и 2-ую фразу. Откройте дверь. И еще одну дверь тоже откройте. Идите вверх. Возьмите TEE с земли. Вверх. Возьмите яйцо из лунки. Пройдите вверх-направо.

Поговорите с химиком. Скажите последнюю, 1-ую и 4-ую фразу. Получите рецепт. Прочтите его.

Бросьте мошку, яйцо и платок прямо сейчас в ведро. Идите к двери. Положите 2 дозы EYE SCREAM в ведро (FILL).

Идите к луже. Посмотрите на траву, что растет рядом с ней. Попытайтесь сорвать одну (SNAKE). Затем поговорите с Надей. Скажите ей 3-ую, 3-ую фразу. Затем нажмите на опцию WAIT. Она сорвет Вам одну ягоду. Но Вам нужно две. Поступите аналогично. Бросьте это дело в ведро.

Затем идите к мошкам. Возьмите кусок масла (BUTTERCUPS). Опустошите цветок (EMPTY). Кидайте масло в ведро. Теперь заполните ведро водой (3 дозы).

Идите к решетке. Посрывайте цоколи от ламп со столбов. Идите к химику. Поговорите с ним. Теперь у Вас есть 2 цоколя с зельем. Идите на корабль. Вылейте содержимое одного из цоколей на дым (POUR). Пройдите направо. Аналогия. Выходите с пристани. Будет разговор с мужиком. Получите меч. Идите к химику. Поговорите с ним. Появится новая стрелка. Нажмите на нее. OH! MOMMY!!!

ПУСТЫНЯ:

Нажмите WAIT. Надя заговорит с Вами. Еще раз нажмите WAIT. Эй!!! Поговорите с Надей, нажмите WAIT. Появится дверь. Поговорите с Надей. Нажмите WAIT. Дверь должна появиться отчетливее. Делайте так до тех пор, пока дверь не появится реально. Заходите в нее. Вот и выбрались. Идите направо-вниз. С Вами заговорит девушка-черт. Скажите ей 2-ую фразу. А теперь попытайтесь уйти. Решительно отказывайтесь выпить воды из озера. Делайте это до потери сознания. Вас отпустят.

Идите обратно, идите вверх. Откройте дверь и заходите в подземелье.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ:

Пройдите 2 экрана вверх, 1 направо, 1 вверх. Где-то в этой области Надя исчезнет. Но факелы будут гореть, а тут темно. Темные делишки. Потом Надя вытащит Вас из пещеры и пойдет к озеру. НЕ ПЕЙТЕ ВОДЫ ИЗ ОЗЕРА!!! Поговорите с Надей. В Ваш разговор должна вмешаться черт-девушка. Скажите ей, что она такая-сякая (2-4 фразы), а затем 2-ую фразу. Она утащит Надю. Этого только не хватало!

Идите обратно в подземелье. Карту можно смотреть при помощи опции MAP, а возвращаться в картинку - PICT.

Вы должны найти в лабиринте следующие вещи:
каменную чашу, ступку, стеклянную банку. Каменную чашу ищите в левой нижней области. Ступку - в правой верхней области (путь зигзагами). Стеклянная банка находится за массивной дверью в другом лабиринте, в который можно попасть через люк в самом левом верхнем углу лабиринта (это сделать очень легко, поэтому я даже не

зарисовываю карты обоих лабиринтов).

Далее в центре лабиринта (первого) Вы должны найти стену с выключателем. Нажмите его. Появится другой. Нажмите его. И так далее. Запомните: если ошибетесь, то все придется начинать снова.

После всех нажатий появятся 2 симметричные колонки выключателей. Нажмите все опять. Появится одна большая кнопка. Нажмите на нее. Появится дверь. Спуститесь еще ниже.

Вот и Надя. Но что это? ОНА - РУСАЛКА!!!

Говорите ей последние фразы, а когда наткнетесь на фразу - OK, I CHECK OUT THE ... ее и скажите. Иначе Надя предпочтет смерть.

Положите синий мох со стены в банку (FILL-заполнять, MOSS-мох). Не забудьте открыть банку. Положите мох на цепи. Затем поговорите с....цепями (вы, наверное, заметили, что стены и цепи разговаривают с Вами). Вот и освободили Надю. Она в порядке. Возьмите еще мха (в банку). Идите к люку. Попадаете в уровень, где массивная дверь. За ней дерево. Положите мох на дерево. Проходите в дверь.

УРОВЕНЬ ОГНЯ.

Идите направо-вниз. Идите дальше. Встретите огненного человека с собакой. Поговорите с Надей. Задайте ей все вопросы и говорите все варианты ответов. Должны появиться булочки. Направо. Возьмите карандаш. Теперь опять поговорите с Надей. Задайте ей последнюю фразу. Вы появитесь дома. Возьмите горчицу из холодильника (MUSTARD). Входите в игру опять. Полейте горчицу на булочки. Не забудьте открыть горчицу. Собака исчезнет. Поговорите с мужиком. Теперь вернитесь в первый уровень. Найдите каменную плиту чуть повыше центра в одном из раздвоенных тупиков. Разгладьте бумагу (FLATTEN). Повесьте ее на плиту. Чиркните карандашом по бумаге. Возьмите, прочтите.

Это рецепт борьбы с огнем. Покидаем уровень навсегда (my greetings to God). Поговорите с мужиком (огненным). Задайте ему 1-ый вопрос. Он даст Вам огненную воду. Положите огненную воду в чашу. Положите цветок в чашу. Постучите пестиком по чаше (USE). Получите муку. Поставьте чашу с мукой в дырку. Нажмите WAIT два раза. Вытаскивайте муку. Будет разговор с мужиком. Затем вылезет Рука. Говорите ей самые последние фразы. Затем идите направо-вверх. Бросьте бомбочку, что появилась у Вас после разговора с мужиком в стену огня. Подождите. Огонь погаснет. Идите вверх.

Закиньте якорь. Лезьте вверх.

УРОВЕНЬ ВОДЫ.

Пройдите наверх. Вам по дороге встретится Тролль. Скажите ему - Don't eat us (Не ешь нас). We can help you (Мы тебе поможем). Он скажет Вам, чтобы Вы нашли его ключ. Пройдите вверх. Выключите воду (TURN OFF). Возьмите шланг. Вернитесь вниз. Спуститесь в дом Тролля.

Пройдите налево. Нажмите синюю кнопку на стене. Включите воду. Соедините шланг с водой и колодцем. Когда тот наполнится, нырните в него (SWIM IN). Вытащите ключ.

Поговорите с Троллем. Он даст Вам 3 головоломки. Найдите спичечную игру. Поищите легкие головоломки. Решите 4-5 спичечных задач. Тролль отпустит Вас с Богом и даст Вам отмычку. Выходите из дома. Пройдите наверх. Идите по правой дороге. Войдите в пещеру. С Вами заговорит машина. Скажите, что хотите пройти тест. Отвечайте на вопросы первого теста подробно, а вопросы второго теста:

1 - O
2 - B
3 - F

4 - E
5 - вставьте в машину tee.

Будет разговор с машиной. Оскорбите ее. У Вас появится вирус. Вставьте вирус в машину. Ну вот и все. Со спокойной душой можете уходить вверх-направо.

УРОВЕНЬ ЗЕМЛИ

Пройдите направо (в дом). Возьмите носок на стене. Выходите. Пройдите к равнине с видом на горы. Возьмите там мешочек. пройдите к мальчику, который не может достать мячик. Натяните носок на струю воды. Мальчик пойдет с Вами. Вернитесь на исходную позицию. Попытайтесь поднять колесо. Мальчик Вам поможет. Возьмите паруса, которые лежали под тачкой.

Идите к горам. Идите вверх. Приладьте паруса к яхте. Откройте мешок. Отвяжите веревку от стойки. Вы умчитесь черт знает куда.

Охранник должен поговорить с Вами. Он задаст Вам 10 вопросов. Ответы к ним я не говорю. Присутствует бесконечное число попыток. Когда ответите, Вас пропустят. Идите на башню. Заберитесь по ступенькам как можно выше. Возьмите табличку. Возвращайтесь обратно. Зайдите в дом. Отдайте табличку старухе. Она превратится в девушку и даст Вам зелье.

Найдите каннибалиху около хижины. Дайте ей зелье. Появится новая стрелка. Нажмите на нее. Пошлите подальше крылатую газель. Пройдите дальше. Поговорите со змеей. Пройдите дальше. Пошлите к чертикам зубра. Пройдите дальше. Тут Надя вас предаст и у Вас появится новый компаньон.

Вы в овраге один на один с драконом. Проговорите с облаком, что над ним. Похвалите его несколько раз. В конечном результате дракон обанкротится. Вы попадаете в крепость.

КРЕПОСТЬ

Поговорите с котом. Он покажет Вам место, где ложный кирпич. Нажмите на него. Нажмите на выключатель. Откроются ворота. Пройдите во двор. Пройдите налево. Поймайте мошку, что летает около носа какого-то животного. Оно заснет. Переберитесь по нему через ров. Возьмите LOC PIC. Взломайте люк с помощью отмычки. Прыгайте вниз. Пройдите к выключателям. Нажмите 3-ий и 5-ый. Поговорите с мужиком. Он Вам что-то даст. Уходите.

ДОМ С ЗОМБИ

Пройдите наверх. Не деритесь с Зомби, а пройдите направо-вверх. Взломайте люк с помощью LOK PIC. Залезьте вниз. Темнота. Найдите в темноте веревку, ключ. Откройте дверь ключом, что находится вверху налево. Выходите. Привяжите веревку к рычагу. Заходите по лестнице. Будет разговор. Нажмите на кнопку, которая на левой стене.

Возьмите пилюли с книг. Поверните три тонкие книги на полке, которые ближе к левой стороне. Выбрались. Используйте пилюли на окне. Откройте его. Возьмите клюку.

Идите опять вверх. Зацепите клюкой за крючок люка. Вот и приз. Киньте в него мечом.....

Вот Вы и выиграли приз. Возвращаетесь обратно домой. Идите на кухню. Поговорите по телефону.

И мне остается только поздравить Вас с удачным прохождением игры!

CURSE OF ENCHANTIA

Фирма - CORE DESIGN
Год выпуска - 1992
Монитор - VGA
Размер - 7 Mb

Злой колдунье из волшебной страны захотелось "пошутить". И она перенесла мальчика, играющего в гольф, в свою страну в подземную тюрьму, где он оказался в плачевном состоянии - прикованным кандалами к стене за ноги, вниз головой...

Для начала надо разобраться в управлении - оно довольно оригинально в этой игре. При нажатии на правую клавишу "мыши" высвечивается меню действий в виде диаграмм. Слева направо:

1. Сумка - тут находятся предметы, которые наш герой (дадим ему для удобства какое-нибудь имя, например, Том) будет собирать в процессе игры.
2. Рука со стрелкой - брать предмет. Чтобы взять предмет, его надо увидеть (см. далее).
3. Рука - различные действия.

Выбрав эту диаграмму (нажать левую клавишу "мыши"), увидим дополнительное меню действий.

Опять слева направо.

а) Открывать ключом или чем-либо дверь;
б) Вставлять предмет в отверстие, щель, углубление;
в) Производить какие-либо действия руками - толкать, ломать, разбирать и т.д.;
г) Есть;
д) Надевать одежду, головной убор;
е) Бросать что-либо;
ж) Давать предмет кому-нибудь;
з) Соединять предмет с предметом (обратить на это внимание).

4. Глаз - "увидеть" предмет, объект.

Прежде чем предпринимать какие-либо действия, нужно убедиться, что Том "видит" этот предмет или объект.

5. Речь - можно произнести всего два слова.

HI! - привет!
HELP! - помогите!

6. Рыцарь - сражаться с кем-либо с помощью какого-нибудь предмета, разрушать что-либо.
7. Прыгун - перепрыгивать через что-либо.
8. Дискета - сохранять игру и загружать отложенные игры.
9. Патефон - для красоты.
10. Листок - информация о набранных очках.

Итак, в путь!

Но как же освободиться?

Выбрать "речь" и крикнуть "HELP". Войдет стражник и бросит ключ. Выбрать "Глаз" - Том видит кандалы и ключ. Выбрать "Руку со стрелкой" - подобрать ключ. При этом "кисть руки" покажет большой палец вверх, то есть действие выполнено правильно. Выбрать "сумку" - ключ будет там.

Для того, чтобы освободиться от кандалов, нужно внимательно проделать следующие действия.

Выбрать "Руку", далее выбрать первое действие - открывание замка. В меню будут показаны сумка и кандалы. Выбрать "сумку", взять ключ - опять появятся сумка и кандалы (но ключ уже в руке!). Выбрать кандалы. Том освободился от них!

Подойди к месту, где из стены вытекает вода. Посмотреть на стену. (Том видит часть каменной кладки). Разобрать стену - выбрать "Руку", выбрать "действия руками" (третья диаграмма) - появятся сумка и стена, выбрать стену. В разобранной кладке взять скрепку.

Идти в нижний правый угол камеры. Найти монету. На экране ее не видно - заслоняет кусок стены.

Подойти к двери. "Увидеть" замочную скважину. Открыть дверь скрепкой - выбрать "Руку", выбрать "открывание замка", выбрать "сумку", взять скрепку, выбрать "замочную скважину".

Для того, чтобы лучше усвоить принцип управления, лучше начать все сначала (CTRL+C) и проделать все действия самостоятельно - будет видна логика в последовательности операций.

Войдя в следующий зал, взять аквариум с рыбкой. Идти налево через зал, уклоняясь от ударов колотушками.

Выйдя из зала, Том срывается с обрыва и падает в воду. Ему нечем дышать под водой, он аж посинел, бедняга! Срочно помочь ему - надеть аквариум на голову.

Теперь можно продолжать путешествие. Спасти рыбку. Выбрать "Руку", выбрать "действие руками", выбрать "рыбку".

Подобрать ракушку рядом с решеткой.

Идти налево. Обратить внимание на темное пятно на песке (не доходя до магазина мистера Фиша). Выбрать "Глаз", выбрать "пятно". Том расчистит грязь - там окажется червяк. Взять червяка. Идти в магазин к мистеру Фишу. Поздороваться с ним. Он предложит сделку - поменять червяка на баллон с кислородом. Но что за мошенник этот Фиш! Дал только немного наполнить аквариум кислородом.

Идти налево. Предложить черепахе раковину. Черепаха перевезет Тома через электрических змей. Взять в водорослях электрическое ружье.

Идти налево. Начнет нападать акула. Убить ее из ружья в определенный момент: когда она будет еще подплывать, нажать правую клавишу "мышки". Выбрать "Рыцаря", выбрать "ружье".

Налево. Перепрыгнуть через ракушку в тот момент, когда она будет закрыта.

Налево. Открыть пробку с помощью ружья ("Рука", диаграмма "б", см. описание управления).

В голубом гроте, рядом с большим камнем, взять зеленый мох. Найти кнопку на скале (слева от большого камня светло-голубого цвета). Нажать ее - откроется проход в скале. Идти туда.

Исследовать всю пещеру, подбирать все камни, которые встретятся.

Идти в пещеру к старичку, который размышляет над смыслом жизни, ударяя камнем о камень. Отдать ему все найденные камни. Количество нарисованных камней на картине, висящей на стене, будет уменьшаться. Находить и отдавать камни до тех пор, пока нарисованных камней не останется. Старик даст клубок веревки.

В пещере с одной норкой в стене взять монитор.

Выйдя из этой пещеры, посмотреть внимательно на землю, найти монету (около прохода вверх).

Идти направо в пещеру с несколькими норками. Заглянуть в каждую норку. Том увидит забавных червячков. В одной из норок будет веточка, взять ее.

Идти в пещеру, где лежит доска. Взять доску. В этот момент Том увидит магнит и камень. Положить доску на камень ("Рука", "з", доска, камень). Бросить монитор. Том

окажется на карнизе, где лежит магнит. Взять магнит. Спрыгнуть вниз ("Прыгун").

Идти в пещеру с одной норкой. Заглянуть в норку. Там лежит катушка с проволокой, но как же ее достать? Привязать к магниту веревку ("Рука", "з", веревка, сумка, магнит). Опустить магнит в норку и достать катушку ("Рука", "б", магнит с веревкой, норка).

Идти к привидению. Привязать проволоку к одному из колец, торчащих из земли. Снять с проволоки то, что осталось от привидения.

Идти к колодцу. Бросить монету в колодец. Появится волшебник и предложит выполнение трех желаний. Можно пожелать все по очереди, начиная с денег. ("брать предмет").

Взять кепку. Идти к камнепаду. Надеть кепку. Теперь можно пройти через камнепад.

Зайти в пещеру со своеобразным подъемником в виде ведра. Запрыгнуть в ведро. Крикнуть "HELP" - помогите! Но никто и не собирается помогать. На стене же нарисовано, что мальчики не обслуживаются, а вот всякие там лешие, кикиморы и всякие сказочные страшные персонажи перевозятся.

Что бы такое придумать?

Нужно изготовить маскировочный костюм. Для этого соединить вместе три предмета: веточку, зеленый мох и кусок привидения. Надеть полученную "спецодежду". Подъем начался...

Красиво, не правда ли?

Идти прямо, в долину. Вдруг выскочит разбойник, но споткнется, упадет, потеряет сознание. Взять меч. Ударить мечом разбойника. На его месте останется мешок с деньгами. Взять деньги. Идти через мост, в город. В городе зайти в магазин к Францу. Поздороваться с ним. Он ответит, что за деньги можно приобрести какую- либо еду. Идти к центру города к фонтану. Налево. Зайти в дом с табличкой "SALLY SEE-ALL". Там сидит морской котик - ясновидец. Поздороваться с ним. За определенную плату он может рассказать, куда нужно идти Тому дальше. Дать котику денег - он начнет гадать.

Сначала идти к магу, потом нужно пройти в маске мимо стражника-жука, затем идти в костюмный магазин, затем...

Идти к центру города. Наверх. Зайти в дом с табличкой "MAGE'S". Появится маг. Поздороваться с ним. За деньги он может совершить волшебство. Тому интересно, и он дает денег магу... Вот это волшебство! Том оказался на обрыве. Здесь трудный участок игры, лучше после каждого правильно выполненого задания сохранять игру. Идти направо. Подойти к большому камню и толкнуть его. Теперь перепрыгнуть через пропасть, оттолкнувшись от камня. Осторожно! Может упасть камень сверху. Взять красные перчатки. Что такое? Опять пропасть?! Посмотреть на стену, где находятся 4 кнопки. Надо подобрать код, чтобы появился мост. Методом простого перебора Том успешно справляется с задачей. Код 1101 (1 - кнопка нажата). Взять моток веревки.

Подойти к электрическому стражнику, когда не будет камнепада. Столкнуть его с обрыва, надев перчатки ("рыцарь"). Пройти через камнепад, отсиживаясь в пещерках. В первой пещерке подобрать кусок белой глины.

Подойти к краю обрыва, над которым висит большой кусок скалы. Немного отступить назад, встать на темное пятно на дороге. На голову Тома начнет падать маленький камень. Положить ("надеть") кусок глины на голову, камень прилипнет. Бросить маленький камень в большой кусок скалы - он упадет.

Направо. Опять обрыв! Бросить веревку на другую сторону обрыва. Переправиться по веревке ("прыгун"). Направо. Опс! Опять камнем прихлопнуло! Внимательней надо быть. Надо маленькими шажками и успеть увернуться. Подойти к концу дороги. А что теперь? Что-то вроде на стене есть. Что-то беленькое чернеется. Посмотреть на стену. Ага! "Сезам, откройся!" Зайти в пещеру слева и произнести эти слова. Идти внутрь. Поздороваться с попугаем. Попугай сказал что-то про огнетушитель и про снег. К чему

бы это? И вот Том снова в городе.

Надо идти опять к магу за новым чудом. Дать магу денег. Ну вот, это дело! Маска! Пройти мимо стражника-жука, около домика морского котика.

Изучить новую местность. Взять пучок сена из кучи сена слева от музыкантов. Постоянно обугливаясь от огней вулкана, взять поднос. Идти направо, вниз. Поздороваться с хиппи с магнитофоном. Он скажет, что ему нужна кассета с записью поп-музыки. Взять марку и ручку из кучи ручек. Взять носок из кучи носков. Направо, взять кассету из кучи кассет. Направо. Наполнить золотыми монетами носок ("рука", "з", носок, монеты). Получился увесистый мешок.

Подойти к роботу, который стоит у корабля, и трахнуть ему по голове этим мешком. Войти на корабль. Здесь одно из самых трудных заданий в игре. Нужно достать желтую тряпочку, лежащую на другом берегу ручья, протекающего под кораблем. Необходимо переправиться на этот берег с помощью двух досок (лежат слева). Но трудность в том, что длина доски равна ширине ручья. Как же быть?

Взять одну из досок и передвинуться немного вправо и чуть-чуть вверх так, чтобы оказаться около ручья на небольшой земляной "выпуклости", которая вдается в ручей. Бросить доску. Она должна лечь по обе "выпуклости" одного берега и находиться над ручьем. Взять вторую доску. Встать на середину первой доски и бросить вторую. Переправа готова!

Взять желтую тряпочку. Идти к куче писем. Найти около кучи письмо. Наклеить марку на письмо, а затем опустить письмо в красный почтовый ящик. Теперь у хиппи в руке будет ключ от магнитного замка на двери справа от музыкантов. Подойти к звукозаписывающему аппарату около музыкантов. Вставить в него кассету. Взять кассету нельзя - нет пульта управления. Идти к "носу", который стоит и пыхтит. Пощекотать ему в ноздре соломой - он чихнет и улетучится. Одновременно исчезнут и губы с кучи пультов управления. Идти к этой куче и взять пульт. Подойти к звукозаписывающему аппарату со стороны кнопок управления. Использовать пульт ("рука", "в", сумка, пульт). Том взял записанную кассету. Отдать кассету хиппи. Он даст ключ от магнитного замка.

Войти в пещеру и подойти к поваленным камням. Крикнуть "HELP!", камни развалятся. Взять аэрозоль и идти к двери с магнитным замком. Вставить ключ в магнитный замок. Дверь открылась и .... Том упал на облако. Здесь еще одно трудное задание - необходимо взять мешочек, лежащий на облаке. Но как? Нужно как бы раскачаться: вперед, назад, вперед и, улучив момент, схватить мешочек. Идти вниз по облаку. Том спрыгнет вниз. Идти туда, где раньше стоял "нос", там появится дверь, войти в нее.

Новое трудное задание. Подойти к стене перед решеткой. На ней ничего нет. Бросить аэрозоль (!?). На самом деле Том распылит аэрозоль на стену. Протереть желтой тряпкой стену. Появится кнопка. Нажать на нее и подойти к электрическому полу. Бросить мешочек, найденный на облаке. Том бросит на пол разноцветные шарики. Бросить поднос на шарики. И вот Том миновал препятствие. Взять вентилятор. Открыть скрепкой дверь. Ба! Знакомые места!

Идти в город. Зайти в магазин к Франку, купить еды. Идти к фонтану, затем направо. Идти к Бену в костюмный магазин. Поздороваться с ним. Он может продать платье за деньги. Дать ему денег, взять платье. Идти в примерочную комнату за зеленой шторой. Надеть платье. Хм! Интересно, но не тот фасон!. Идти в открывшуюся дверь. Том оказался в какой-то холодной стране. Исследовать местность. Взять доску, она занесена снегом. Идти вниз. Встать около лунки, из которой выпрыгивает рыбка, и бросить доску. Доска ляжет поперек лунки и рыбка поймается. Взять рыбку. Идти вниз, взять аэрозоль рядом с ледяной глыбой. Вниз, взять комок снега и бросить в ледяного бугая. Он

страшно рассердится, но ему также "повезет", как и разбойнику.

Идти к моржу. Поздороваться с ним. Он покажет жестом, что хочет кушать. Пойти погулять, потом вернуться, моржа не будет. Подойти к рыбаку, он упадет в обморок. Оказывается от Тома исходит такой неприятный запах, что даже рыбака сшибает с ног. Отойти подальше в сторону от рыбака и освежиться аэрозолем ("надеть" на Тома). Опять подойти к рыбаку и поздороваться с ним. Он предложит удочку в обмен на рыбу. Дать рыбаку рыбу, он страшно обрадуется и убежит. Взять удочку и идти к ледяной глыбе. Сломать удочку ("рыцарь") и развести костер. Глыба растает, и из нее выпадет динозаврик. Собрать пепел от костра и идти налево и вверх до обрыва, где на снегу отпечатались чьи-то большие следы. За обрывом должна быть спина моржа. Перейти по спине на ледяной карниз. Крикнуть "HELP!". Какой хороший динозаврик оказался.

Сесть в лодку и поплыть к другому берегу. Но что это? Лодка на середине пути рассыпалась на части, и Тому пришлось вернуться обратно. Что же делать?

Кинуть пепел в воду, и из воды появится огромный, но добродушный дракон и перевезет Тома к красивому ледяному замку. Как же войти в замок?

Обратить внимание на четырех маленьких пингвинчиков и на четыре сверкающие сосульки справа от двери. Все пингвинчики разного роста и сосульки разного размера. Подойти к сосулькам и встать так, чтобы видеть все четыре. Нажать на сосульки, соблюдая порядок, от большей к меньшей.

Войти в замок, взять швабру. Подойти к столу, взять и бросить игральные кубики. Войти в длинный зал и зайти во все открывшиеся комнаты. Подбирать или доставать все предметы в комнатах. Выйти из зала назад. Снова бросить кубики. В зале откроются другие комнаты. Посетить их. Делать все это до тех пор, пока все возможные комнаты не будут посещены.

Пистолет на ледяной полке и сосульку достать шваброй ("рыцарь").

Том должен найти следующие предметы: лупу, домкрат, ледяной кубик, рупор, пистолет и сосульку.

Подойти к "хитрому" механизму. Вложить пистолет в кобуру, она висит слева. Подойти к опустившемуся котелку. Взять кусок льдинки и баллончик с маслом. Идти к окну в конце зала. Не доходя до окна, с правой стороны найти свисток. Подойти к окну. Соединить свисток с рупором. Свистнуть в получившееся устройство ("рыцарь"). Окно разрушится от сильного шума. Прыгнуть в окно. О! Да в этой комнате защита с лазерным лучом. Подойти к лучу и увидеть отверстие в ледяном полу. Закрыть лупой отверстие - лазерный луч отклонится к другому отверстию. Закрыть второе отверстие кубиком, следующее закрыть сосулькой, последнее - льдинкой. Луч отразится на сам лазер, и он взорвется.

Подойти к решетке. Поднять решетку с помощью домкрата.

Ха! Какая неожиданность - первая встреча со злой колдуньей. Подойти к стене. Прыгнуть вверх. Что, не вышло? Ну, не беда, попробуем еще раз. Опять не получилось? После первого прыжка сразу сделать второй прыжок - тогда получится. Обратить внимание, как поразится колдунья такой резвости Тома.

Том опять оказался в ледяных комнатах. Идти вверх. Ой! Это еще что?! Использовать баллончик с маслом ("Одеть" его). Идти прямо, налево. Взять спички. Идти прямо, при развилке - налево, затем прямо.

Вскоре Том увидит зеленого чудика в юбочке. Как же его прогнать?

Спрятаться за колонну в середине зала - чудик заснет. Быстро подойти к нему и вставить спичку в пальцы левой ноги. Опять спрятаться, если он проснулся. Быстро подойти и поджечь спичку, чудик улетучится. Взять огнетушитель (что-то говорил попугай про него). Тут появится Бен-портной и перенесет Тома обратно в свой магазин.

Опять идти к магу и купить новое чудо. Вот так чудо - Том оказался в гробу. Взял

сломанную кость и проковырять дырку в стенке гроба. Вылезти из могилы. У, какой противный Дракула! Вот привязался!

Вылезти из могилы и быстро идти за земляной холмик рядом с могилой. Дракула упадет в яму. Взять зеркало, лопату и желтые музыкальные тарелки. Идти направо, избегая рук мертвецов.

Опять Дракула! А Том его лопатой!

Взять хлеб с чесноком. Идти направо, взять крест. Снова Дракула стоит! Подойти к нему и, как бы случайно, уронить могильный камень на ногу. Направо, опять стоит! Съесть хлеб с чесноком и дыхнуть на него. Взять пылесос. Появился, родной! Показать ему крест. Направо. Теперь сзади, ну, неугомонный! Подойти к нему и хлопнуть музыкальными тарелками.

Идти направо к воротам. Надо же так бедного Дракулу замучить - он собрал свои вещички и пошел искать место поспокойней!

Выйти из ворот. Идти вверх. Ишь ты, огнедышащие ворота! Надо просто подойти к решетке и открыть ее. Идти к замку колдуньи. Войти в замок. Налево по лестнице. В красивой комнате найти кольцо на полу. Идти назад и направо в библиотеку. Найти и нажать на волшебную книгу - откроется потайной ход. Идти внутрь. Вот она - лаборатория злой колдуньи! Да тут и сама колдунья, старается колдовством уничтожить Тома! И, кажется, это неплохо у нее получается.

Смертоносного призрака уничтожить пылесосом. Огненные язычки потушить огнетушителем. Огненные шары отразить вентилятором.

Ну вот и самой колдунье досталось! Подойти к ней и надеть ей на палец кольцо.

Ура! Нет больше колдуньи! И Том, счастливый, вернулся домой.

Захватывающие были приключения, не правда ли?

DAY OF THE TENTACLE

Фирма - LUCASARTS
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 14 Mb

Управление

GIVE - ДАВАТЬ	PICK UP - БРАТЬ	USE - ИСПОЛЬЗОВАТЬ
OPEN - ОТКРЫВАТЬ	LOOK AT - СМОТРЕТЬ	PUSH - ТОЛКАТЬ
CLOSE - ЗАКРЫВАТЬ	TALK TO - ГОВОРИТЬ	PULL - ТЯНУТЬ

Полюбившиеся герои из первого тома игры снова вместе. В этой игре есть все: и полусумашедший профессор с машиной времени, и экологические проблемы и т.д.

Играть надо по очереди каждым из героев.

Вы начинаете игру в роли BERNARD. Откройте старые часы справа (grandfather clock) и попадете в секретную лабораторию. Справа на стене висит план батареи (paper), между generator и Sludge-o-Matic mashine, возьмите его. (Коды в конце этого описания).

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE. Подойдите к дому и войдите в него. Откройте grandfather clock и отдайте план батареи Red Edison. Он скажет Вам, что ему нужно, чтобы построить батарею. Все, что ему нужно, - это GOLD, OIL и VINEGAR, что в переводе на русский значит ЗОЛОТО, МАСЛО и УКСУС.

КАК НАЙТИ ЗОЛОТО?

Вместо золота Вам предстоит взять золотое перо. Как это сделать?

Возьмите letter (письмо) из mailbox (почтового ящика) рядом с домом.

ТЕПЕРЬ СНОВА КАК BERNARD. В main hall откройте на полу grating (решетку) и загоните туда кусающиеся челюсти, не забудьте взять их. Передайте письмо Bernard. На втором этаже откройте дверь с буквой R возле автомата (candy mashine). Войдите в нее и дайте Dwayn письмо. Возьмите flag gun в его комнате и поменяйте его в main hall на cigar lighter. Поговорите с cigar saleman (вопросы 2, 1), и он даст Вам cigar. Отдайте все, что Вы получили, Hoagie.

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE. Дайте cigar George Washington. Дайте ему челюсти. Возьмите одеяло (Blanket) с пола. Сходите на крышу и закройте им дымоход. Спуститесь вниз и возьмите перо (gold-plated quill pen).

КАК НАЙТИ МАСЛО?

Масло Вы найдете на кухне в main hall.

КАК НАЙТИ VINEGAR?

Vinegar получится из бутылки вина, если оно будут неправильно сохранено!

Возьмите бутылку вина (wine bottle) в комнате на втором этаже и положите ее в капсулу времени (time capsule) в main hall. Возьмите красную краску на чердаке и покрасьте ею дерево (kumquat tree) около Chron-o-John. Войдите в дом и поговорите с George Washington (диалог 1, 1, 2, 2, если Вы не спрашивали его раньше; 2, 2, если уже успели что-то спросить).

ТЕПЕРЬ КАК LAVERNE. Скажите охране, что Вы больны (диалог 3) и возьмите в комнате врача выкройку (tentacle chart). Попытайтесь выйти из дома. Вас поймают и посадят в тюрьму. Используйте диалог 2 и отдайте выкройку Hoagie.

ТЕПЕРЬ КАК BERNARD. Залезайте на крышу и возьмите crank. Отдайте crank Lavrne.

ТЕПЕРЬ КАК LAVERNE. Зайдите в тюрьму и используйте диалог 3. Залезайте на крышу (через дымоход (fireplace). Используйте crank с crank box. Опустите флаг (flag) и возьмите его.

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE. Поднимитесь на второй этаж и используйте выкройку с чертежом (patterns) в одной из комнат.

ТЕПЕРЬ КАК LAVERNE. Используйте костюм колпака.

ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ ХОДИТЬ ПО ВСЕМУ ДОМУ!!!

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE. Дайте открывалку (can-opener) Laverne.

ТЕПЕРЬ КАК LAVERNE. Поднимитесь наверх и используйте открывалку с time capsule в первой двери. Возьмите из time capsule vinegar и дайте его Hoagie.

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE. Отдайте все составляющие Red Edison. Возьмите батарею (battery) с полки.

Ну, вот Вы сделали super-battery. Но у Вас возникли новые проблемы: ее нужно зарядить! Как это сделать?

В комнате на кухне откройте cabinet и возьмите оттуда щетку (brush). В той же комнате возьмите ведро (bucket) и используйте его на кухне с водокачкой (water pump). На втором этаже в первой комнате используйте кровать (George's bed), а затем веревку (cord) на стене. Выйдите из комнаты и возьмите мыло (soap). Используйте мыло с полным ведром воды (две вещи у Вас уже есть). Выйдите на улицу и используйте щетку с каретой (carriage).

ТЕПЕРЬ КАК BERNARD. Возьмите картон с надписью (help-wanted sign) на окне

рядом с дверью выхода. Дайте ее Hoagie.

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE. Дайте картонку Red Edison и возьмите пальто (lab coat) со стены. Отдайте пальто Ben Franklin на втором этаже в третьей комнате. Когда у Вас в руках будет змей, используйте battery с ним, а когда Franklin скажет NOW!, толкните змея. Возьмите заряженную батарею с земли.

ТЕПЕРЬ КАК LAVERNE. Поднимитесь на второй этаж и войдите во вторую комнату. Используйте роликовые коньки (roller skates) с мумией (mummy). Толкните мумию. Спуститесь вниз и поговорите с синим колпаком, он даст Вам карточку (name tag). Используйте карточку с мумией.

ТЕПЕРЬ КАК BERNARD. Поднимитесь наверх. Используйте выключатель (on/off button) на проигрывателе (stereo). Толкните колонку (speaker) в середине комнаты. Используйте выключатель, чтобы прекратить музыку. Идите вниз и возьмите блевотину (fake barf) и дайте ее Laverne.

ТЕПЕРЬ КАК LAVERNE. Идите наверх мимо комнат и увидите Вашу мумию с людьми. Используйте блевотину с Harold. Дайте скальпель (scalpel) Bernard.

ТЕПЕРЬ КАК BERNARD. Используйте скальпель с клоуном (Oozo the Clown) и возьмите у него коробку со смехом (box o' laughs). Дайте ее LAVERNE. Дайте книгу (textbook) HOAGIE. Возьмите вилку (fork) со стола в кухне и дайте ее Laverne.

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE. Используйте книгу с лошадью (horse) в доме. Возьмите челюсти (dentures) из стакана. На кухне возьмите макароны (spagetti). Дайте их Laverne.

ТЕПЕРЬ КАК LAVERNE. Используйте челюсти, коробку со смехом и макароны с mummy. Используйте вилку с головой мумии (mummy's head). Поговорите с колпаками справа (каждый раз задавайте первый вопрос до тех пор, пока мумии не дадут кубок).

ТЕПЕРЬ КАК BERNARD. Возьмите замазку (Booboo-B-Gone) из стола (desk drawer) в офисе. Дайте ее Laverne.

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE. На чердаке используйте кровать Неда (Ned's bed). Используйте появившейся на ней скрипящий матрас (squeaky mattress) с кроватью Жеда (Jed's bed). Используйте скрипящий матрас (он уже на кровати Жеда), пока кошка на расстоянии, берите мышь (sgueaky mouse toy). Дайте ее Laverne.

ТЕПЕРЬ КАК LAVERNE. Используйте замазку с забором (fence) снаружи. Используйте мышь с кошкой (cat). Идите в тюрьму и используйте Ваш билет на ужин (dinner certificate) с охранником. После того, как он выйдет, используйте кошку.

ТЕПЕРЬ КАК BERNARD. Возьмите крепкий кофе (decaf coffee) из кухни. Используйте его в лаборатории с доктором Фрэдом (Dr. Fred). Идите на второй этаж и возьмите видеокассету (videotape) в третьей комнате. Во второй комнате возьмите бесцветные чернила (disappearing ink) и используйте их с альбомом марок (stamp album) в комнате Ed Edison. Возьмите марку (stamp) с пола.

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE. Возьмите молоток для левой руки (left-handed hammer) из лаборатории Red Edison. Возьмите молоток для правой руки (ridht-handed hammer) из комнаты напротив лошади и положите на его место молоток для левой руки.

ТЕПЕРЬ КАК BERNARD. Войдите в комнату напротив той, в которой Вы использовали бесцветные чернила, и толкните тетку на кресле (Nurse Enda). Используйте видеокассету с видеомагнитофоном (vcr). Посмотрите на экран (monitor). Нажмите на кнопку записи (кнопка с красным квадратиком). Переключите выключатель с sp на ep. Перемотайте пленку назад и нажмите на запуск (кнопка с треугольником). Спуститесь вниз и откройте сейф. Возьмите документы (contract).

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE. Дайте Bernard красную краску.

ТЕПЕРЬ КАК BERNARD. Идите на чердак (через дымоход). Возьмите веревку (rope) с доктора Фрэда и используйте ее на крыше с блоком (pulley). Спуститесь вниз и используйте на улице конец веревки с мумией. Поднимитесь на крышу (через

дымоход) и потяните за веревку. Залезьте на чердак и используйте красную краску с мумией. Используйте мумию с доктором Фрэдом. Используйте веревку с доктором Фрэдом. Выйдите на крышу и потяните за веревку. На кухне возьмите обычный кофе (coffee) и воронку (funnel) в комнате на кухне (она находится в шкафу (cabinet). Спуститесь в лабораторию и используйте воронку с доктором Фрэдом, затем используйте обычный кофе с воронкой. Используйте документы с доктором (при разговоре употребите последнюю, а затем первую фразы). Используйте марку с документами. Передайте документы Hoagie.

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE. Используйте документы с почтовым ящиком снаружи.

ТЕПЕРЬ КАК BERNARD. Возьмите со стола в офисе банковскую книжку (swiss bankbook). В первой комнате на втором этаже используйте телевизор (television), а затем телефон (phone). Подойдите к комнате Ed Edison и возьмите альбом с марками (stamp album) с пола. Используйте альбом с марками с Ed Edison. Возьмите из его комнаты (из аквариума) зверька (hamster). Откройте холодильник (ice machine) на втором этаже. Используйте зверька с холодильником. Закройте холодильник. Зайдите в первую комнату на втором этаже и закройте за собой дверь. Из замочной скважины возьмите ключи (keys) и дайте их грабителю в синей маске (man in ski mask) на улице. Используйте фомку (crowbar), которую он Вам дал, с монетой в жевательной резинке (gum with a dime stuck in it) на полу в прихожей. Вторую монету возьмите из телефона-автомата (pay phone), который висит на стене в той же прихожей. Используйте обе монеты с будильником для толстого человека (Fickle Fingers coin slot) в первой комнате на втором этаже. Возьмите свитер (sweater) с его постели. Выйдите из его комнаты и используйте фомку с автоматом (candy machine) (он находится рядом с дверью). Поднимите все монеты (quarters). Положите свитер в стиральную машину (dyer), а монеты с дыркой для монет (coin slot) (стиральная машина находится в комнате на кухне).

ТЕПЕРЬ КАК LAVERNE. Поднимитесь на второй этаж и откройте холодильник. Посмотрите на холодильник. Возьмите из холодильника замороженного зверька (frozen hamster). Идите на кухню и разогрейте зверька в микроволновой печи (microwave). Зайдите в комнату на кухне и откройте там стиральную машину. Возьмите из стиральной машины свитер. Используйте свитер с мокрым зверьком (cold wet hamster). Спуститесь в секретную лабораторию и используйте зверька с генератором (generator).

ТЕПЕРЬ КАК BERNARD. Возьмите авторское свидетельство (flier) в прихожей. Дайте авторское свидетельство Hoagie.

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE. Используйте авторское свидетельство с ящиком для предложений (suggestion box), в холле.

ТЕПЕРЬ КАК LAVERNE. Используйте пылесос (built-in shop vac) с норкой для мышки (mouse hole). Откройте дверцу (hatch) у пылесоса и возьмите оттуда пыльный шар (dust ball). Еще раз используйте зверька с генератором. Поднимитесь на второй этаж и во второй комнате возьмите с пола электрический шнур (extension cord). Используйте его в секретной лаборатории с розеткой (outlet) на генераторе. Используйте тот же шнур на окошке (window), а затем на вилке (plug) от кабины на улице.

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE. Используйте Вашу батарею с вилкой (plug) от кабины на улице.

ТЕПЕРЬ КАК HOAGIE, LAVERNE и BERNARD ВМЕСТЕ!!! Выйдите из комнаты. Откройте дверь второй комнаты. Когда Вас уменьшат, войдите в комнату и пройдите через мышиную норку в соседнюю комнату. В соседней комнате возьмите мяч от гольфа (bowling ball) и используйте его на колпаках (Purple Tentacles) в секретной лаборатории. Поговорите со старым колпаком (диалог 1, 4, 1, 3).

А ВОТ И КОДЫ !!!

Edison's Super Salad Battery Pat. No. 10765761

oil
vinegar
gold
croutons
lettuce

Edison's Super Salad Battery Pat. No. 13988284

oil
vinegar
gold
croutons
lettuce

Edison's Super Salad Battery Pat. No. 24315792

oil
vinegar
gold
croutons
lettuce

Edison's Super Salad Battery Pat. No. 27318976

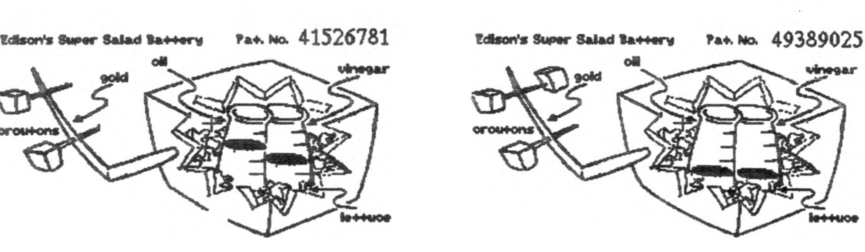
oil
vinegar
gold
croutons
lettuce

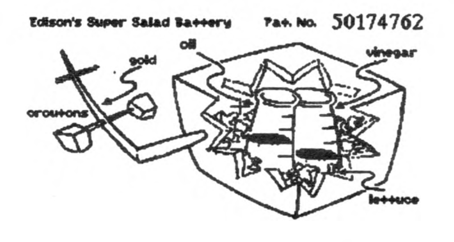
Edison's Super Salad Battery Pat. No. 31714260

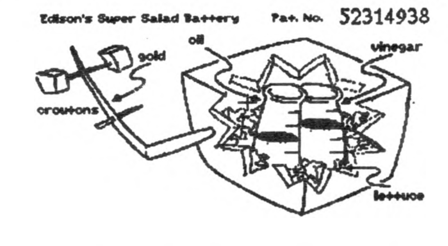
oil
vinegar
gold
croutons
lettuce

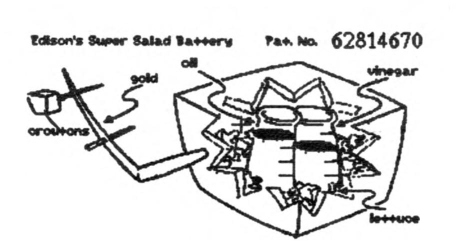
Edison's Super Salad Battery Pat. No. 36403693

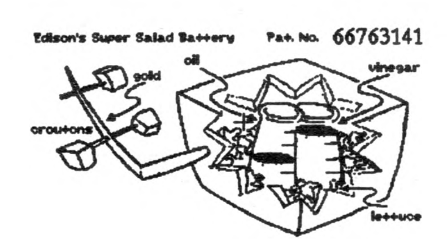
oil
vinegar
gold
croutons
lettuce

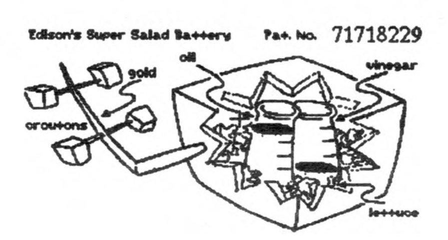


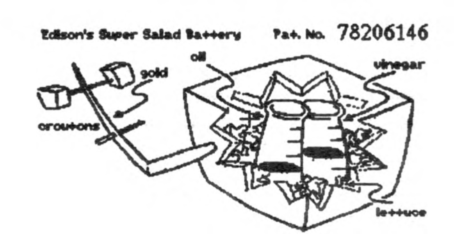

Edison's Super Salad Battery
Pat. No. 50174762
oil
vinegar
gold
croutons
lettuce

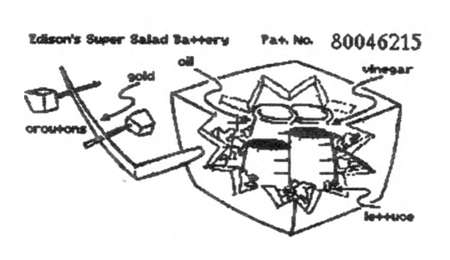

Edison's Super Salad Battery
Pat. No. 52314938
oil
vinegar
gold
croutons
lettuce

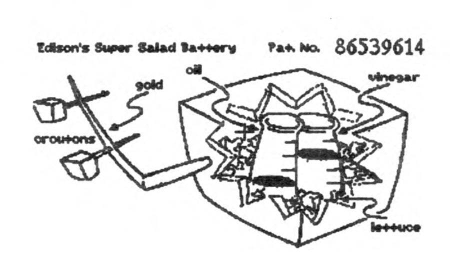

Edison's Super Salad Battery
Pat. No. 62814670
oil
vinegar
gold
croutons
lettuce


Edison's Super Salad Battery
Pat. No. 66763141
oil
vinegar
gold
croutons
lettuce


Edison's Super Salad Battery
Pat. No. 71718229
oil
vinegar
gold
croutons
lettuce


Edison's Super Salad Battery
Pat. No. 78206146
oil
vinegar
gold
croutons
lettuce


Edison's Super Salad Battery
Pat. No. 80046215
oil
vinegar
gold
croutons
lettuce


Edison's Super Salad Battery
Pat. No. 86539614
oil
vinegar
gold
croutons
lettuce

DUNE 1

Фирма - CRYO & VIRGIN GAMES
Год выпуска - 1992
Монитор - VGA
Размер - 2 Mb

Сначала немного истории.

Впервые роман Френка Герберта "Дюна" увидел свет в 1966 году. Он произвел впечатление разорвавшейся бомбы. Любители научной фантастики получили возможность насладиться обработкой оригинальной авторской идеи.

В книге создана устойчивая вселенная, живущая по своим законам. Главным ее элементом выступает планета Арракис, или Дюна. Ее значение обусловлено ее уникальностью - это единственное место, где добывают эликсир, самую ценную субстанцию в мире. Эликсир - продукт жизнедеятельности гигантских червей, которые водятся только на покрытой песками Дюне. С его помощью осуществляются межзвездные перелеты. Есть и другие области применения этого вещества.

В борьбе за Дюну сталкиваются два могущественных клана - Артрейды и Харконенны. Главное действующее лицо книги (и игры) - Пол Артрейд. Унаследовав от своей матери леди Джессики предрасположенность с суперспособностям, он развивает и оттачивает их на Дюне. Этому способствует эликсир, который благотворно воздействует на Пола. В игре эти способности проявляются в том, что Пол получает возможность управлять своими подразделениями на расстоянии с помощью телепатической связи. Это происходит уже после первого пребывания Пола в эликсирной пустыне.

Полу удается наладить контакт с воинственными племенами аборигенов - фрименами. Вскоре они признают в нем Муаддиба - высшее существо, о приходе которого им было предсказано. Благодаря помощи фрименов, клану Артрейдов удается одержать верх в борьбе с Харконеннами. Классическое оружие фрименов - кинжал-крис, представляющий собой зуб червя.

Если не считать эликсира, самой большой ценностью на Дюне считается вода. Фримены извлекают ее даже из тел умерших и пускают в повторное применение. Добывают воду на Дюне из воздуха с помощью "ловушек для ветра".

За добычей эликсира внимательно следит император Шаддам IV. От него эликсир поступает в Гильдию Навигаторов. На службе у императора находятся фанатически преданные ему солдаты - сардаукары. Если что-либо начинает раздражать императора, скажем, несвоевременность поставки эликсира, - посылается карательная экспедиция сардаукаров.

Разведка эликсира - весьма сложная и опасная работа. Ее способны выполнять только специально подготовленные подразделения. Залежи эликсира определяются по изменениям в структуре песчаных слоев, по запаху и по сопутствующим газам. Пробы берут на вкус. Этот тест часто оказывается смертельным из-за высокой концентрации вредных примесей.

Добыча эликсира ведется с помощью специальных комбайнов. Отработанный песок выбрасывается через отверстие в крыше механизма. Комбайны часто подвергаются атакам червей, которых привлекает издаваемая комбайнами вибрация. Часто для своевременного спасения комбайнов от червей применяются орнитоперы.

Фримены обучат Пола езде на червях. Для вызова червей применяется особое устройство, издающее ритмичные хлопки. Когда появляется червь, с помощью специальных крючьев к нему забираются на спину. Наездник управляет червем этими же

крючьями. Одновременно на одном "скакуне" может передвигаться до нескольких сотен человек.

Немного подробностей о Харконеннах, давнишних врагах клана Артрейдов. Когда последние только прибыли на Дюну, Харконенны уже вовсю вели добычу эликсира. Барон Владимир Харконенн известен своими зверскими методами порабощения людей. Его племянник Фейд Раута Харконенн - амбициозная, агрессивная и импульсивная личность.

О ментатах. Они - члены ордена граждан Империи, которые прошли специальное обучение высшим премудростям логики. Их также называют людьми-компьютерами. Их советы исключительно ценятся при решении военных и политических вопросов. Для обострения своих возможностей ментаты потребляют специальное вещество - семуту, из-за чего их зубы становятся красными, а губы - черными.

Основные действующие лица:

- Пол Артрейд	- главный герой игры, он же - Муаддиб
- Герцог Лето Артрейд	- глава клана Артрейдов, отец Пола
- Леди Джессика	- мать Пола, в прошлом - монахиня могущественного ордена Бене Гессерит, обладает паранормальными способностями
- Туфир Гават	- ментат дома Артрейдов
- Дункан Айдахо	- друг дома Артрейдов, эксперт в области добычи эликсира
- Гарни Халек	- советник Артрейдов
- Барон Владимир Харконенн	- глава клана Харконеннов
- Фейд Раута Харконенн	- племянник барона
- император Шаддам IV	- он и в Африке император

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Управление игрой осуществляется с помощью мышки.

Основной экран

Большая часть экрана видна глазами Пола. Внизу экрана находятся основные команды. Справа Вы найдете стрелки, которые указывают направления, которые Вы можете выбрать в данный момент. Внутри дворца красный маленький кружок поможет Вам увидеть карту различных комнат и местоположение других персонажей. Пол на карте изображается красной точкой.

В центре (снизу) находится панель управления, которая показывает команды, возможные для выполнения в данный момент. Команды, которые светятся, возможны для выполнения. То же самое касается команд, использующихся в разговоре с людьми. Эти команды помогут Вам наводить справки и отдавать приказы другим людям. Слева Вы найдете иконку, изображающую книгу, которая рассказывает Вашу историю в 4 частях (политика, Пол на Дюне, эликсир, жители планеты) и обеспечивает Вас основной информацией.

Переворачивайте страницы книги, используя мышку. Под книгой находятся три окна. Крайнее слева показывает часы и прошедшие дни. Два оставшихся окна показывают сопровождающих Пола персонажей. С ним может быть максимум два человека, которых можно заставить следовать за Полом с помощью команды Follow me (следуй за мной).

Панель управления поможет Вам смотреть карту и разговаривать с людьми.

Другие команды

Р - пауза

В библиотеке дворца Вы можете смотреть в зеркало, и это позволяет Вам загружать и запоминать игры, начинать сначала, а также делать паузу в игре. В игре предусмотрен механизм автоматического периодического запоминания - он срабатывает каждый раз, когда Пол заходит в какое-нибудь сооружение. Вы также можете запоминать и загружать игры, если кликните на иконке планеты Дюна (на глобусе).

Общая карта планеты

Выбрав команду See the Dune map, Вы можете увидеть карту планеты, показывающую известные Вам норы (Sietchs), где работают жители планеты - фримены. Используйте курсоры для того, чтобы увидеть другие участки поверхности Дюны. Каждый маленький значок на карте обозначает вождя отряда. Если он не двигается - отряд не активен. Отряды меняют цвет в зависимости от того, какое задание Вы им дали: желтый - добыча эликсира, красный - армия, зеленый - экология.

Используйте панель управления или кликните мышкой на вожде для того, чтобы получить от него информацию или отдать приказ. Если Вы сделаете левый клик на норе, то увидите оборудование данного сооружения. Кстати, если Вы не посетили место лично, то будет появляться только имя этого места.

Если Вы кликните на иконке "Красный Орел", то карта отцентрируется относительно Вашей текущей позиции. Команды на панели управления позволяют Вам "Спрятать карту - Exit the Maps", "Отдать приказ подчиненным - Give orders to Troop", "Посмотреть насыщенность песка эликсиром - See Spice Density", "Воспользоваться орнитопером - Take an Ornithopter".

Глобус планеты

Глобус планеты позволяет посмотреть Вам и исследовать любой регион. Двигайте планету с помощью указателя мыши и иконки глобуса. При этом Вы сможете навестись на ту часть планеты, которую Вы хотите увидеть. Команды панели управления позволяют Вам:

- выйти из глобуса

- видеть статистику производства эликсира, количество подчиненных Вам фрименов и контролируемых Вами зон. Данные Пола (обаяние и способности) указаны в верхней части экрана. Поверните глобус, чтобы увидеть все зоны, которые находятся под контролем клана Артрейдов, - они показаны красным цветом, и зоны, контролируемые Харконеннами (синие). В начале игры Артрейды контролируют 1%, а Харконенны - 21%.

- запомнить игру

- загрузить запомненную игру

- выйти из игры

Примерный сценарий выиграшной стратегии и тактики

Ниже приведен примерный вариант того, как можно выиграть в "Дюне". Описанные события могут произойти несколько по-другому, когда играть будете Вы. Но основная канва должна быть выдержана. В игре нет пустой болтовни. Из каждого разговора с другими персонажами Пол получает информацию, на основе которой строит свое поведение.

"Дюна" сочетает в себе стратегическое и логическое начало. Стратегию Вам придется применять, определяя задействование Ваших воинских подразделений. Логика пригодится при расследовании сложившейся на Дюне ситуации, определении доступных ресурсов и достижении очередных промежуточных целей. Все происходящие события связаны

между собой логическими цепочками: если Вы не сделаете "а", Вам не будет позволено сделать "б". Ниже приведено описание действий играющего, которые привели к победному финишу.

Итак:

1. Из разговора с отцом: неподалеку от дворца находятся три подразделения фрименов. Герцог послал к ним Гарни Халека для предварительного разговора. Тот еще не вернулся. Полу нужно полететь на орнитопере к этим фрименам и найти Гарни Халека. Необходимо поскорее приступить к добыче эликсира, иначе император отзовет Артрейдов с Дюны.

2. Из разговора с Джессикой: Гарни Халек послан в Cartag-Tuek. Джессика предчувствует приближающуюся опасность.

3. Летим в Cartag-Tuek. Там находится Гарни Халек, верный слуга клана Артрейдов. Он только-что наладил контакт с фрименами. Они живут в SIETCH (назовем эти штуки для удобства "норами"), которые настолько хорошо замаскированы, что никто не знает точно, где они находятся. Гарни Халек пытался убедить фрименов служить делу клана Артрейдов. Он предлагает Полу попытаться убедить фрименов самому.

4. Фримен: мы, фримены, адаптировались к условиям жизни в пустыне. Мы слышали о тебе - ты сын леди Джессики и герцога Лето (неужели ты тот самый?..)

5. Пол: Work for me (Предлагаю работать на меня)

6. Фримен соглашается работать.

7. Пол отдает приказ войскам (select troop jccupation): заниматься добычей эликсира.

8. Гарни Халек: нужно посетить все три норы и сообщить об этом герцогу.

9. Пол: берет Гарни Халека с собой

10. Летим в Cartag-Timin, заходим внутрь.

11. Фримен: в тебе есть что-то. Сумеешь ли ты разгадать секреты этой планеты?

12. Пол: работайте на меня.

13. Фримен: я не уверен, что ты сейчас способен нас по достоинству оценить.

14. Гарни Халек: обрати внимание - у всех фрименов голубые глаза. Это из-за того, что они все время подвергаются воздействию эликсира. Судя по всему, они неплохо организованы - у них есть племена и воинские подразделения.

15. Летим в Cartag-Harg.

16. Фримен: мы видели, как Вы прилетели.

17. Пол: работайте на меня. Фримен: хорошо. Пол: приказ войскам: заниматься добычей эликсира.

18. Гарни Халек: нужно сообщить Лето, что 2 подразделения уже работают на нас.

19. Летим во дворец.

20. Джессика: Дункан Айдахо - эксперт в области добычи эликсира.

21. Дункан: герцог поручил мне наблюдать за добычей эликсира. Надеюсь, что в скором времени мы будем добывать его в больших количествах.

22. Лето: у фрименов есть специальные скафандры - стилсьюты, в них можно продолжительное время находиться в пустыне. При этом человек не теряет влагу. Отправляйтесь с Гарни Халеком на поиски стилсьютов. И помни - без них в пустыне гибель.

23. Гарни: стилсьюты? Дай вспомнить. Фримен из норы, где мы встретились, рассказывал о том, кто их делает.

24. Дункан: если хочешь узнать о свойствах эликсира - расспроси Джессику. Наш запас эликсира - 70 кг. Вчера мы произвели 30 кг, и это на 30 кг больше, чем в предыдущий день (это стандартный доклад Дункана, он делает его при каждом запросе. Цифры, естественно, меняются)

25. Джессика: эликсир добывается в песках Дюны. Он продлевает жизнь и просветляет

сознание. Его использует гильдия Навигаторов для путешествий в пространстве. Интересно, какое воздействие он окажет на тебя, Пол.

26. Летим в Cartag-Tuek.

27. Фримен: я знал, что Вы заинтересуетесь стилсьютами. Да, мне известно, где находится мастер, который их делает. Летите на восток. Это недалеко, но будет лучше, если Вы полетите вдвоем, - легче будет обнаружить нору.

Далее он делает стандартный доклад: мое подразделение находится в Cartag-Tuek, мы занимаемся добычей эликсира 1 день. Нас -1990 человек. Мотивация - 28%. Ведутся опытные работы по добыче эликсира. С начала работ добыто 69 кг, в среднем - 3 кг/час. Это новый для нас вид деятельности. Мы совершенствуем наше мастерство.

Примечание: со временем мастерство войск вырастет. Уровень добычи эликсира зависит от степени насыщенности песка (она снижается со временем) в регионе и от мастерства добывающего подразделения.

28. Летим на восток.

29. Гарни Халек замечает слева по курсу нору. В меню выбираем опцию: Go Toward This Place (т.е. отправляемся в это место)

30. Фримен: добро пожаловать в Tuono-Tabr. Тебя интересуют наши стилсьюты? Это хорошо, что ты изучаешь наш образ жизни. Стилсьют представляет собой высококачественную фильтрующую систему. Испарения тела и пот проходят фильтрацию и очистку. Полученная в результате вода годится для питья. Трубка с клапаном выведена на воротник. Подкачка воды обеспечивается за счет движений при ходьбе и дыхании. Вот костюмы для Вас. Несколько штук будут посланы во дворец. Я знаю еще несколько нор, лидеры которых хотят с тобой встретиться, Пол. Они расположены на севере и на востоке от этого места. Мы слышали о тебе. Ты сын леди Джессики и герцога. (Неужели он тот самый?..)

31. Пол: Работай на меня! Приказ войскам: добывать эликсир. Приказ войскам: модернизация оборудования (modify equipment). Кликните мышкой на комбайне. Орни не трогайте, это тот, на котором Вы прилетели.

32. Гарни Халек: посетим две новые норы.

33. При попытке Пола пройти внутрь норы, фримен запрещает: там нет ничего интересного.

34. Летим на север - в Cartag Tabr.

Фримен: так вот он какой, Пол Артрейд! (BIB: деньги за рекламу - на благотворительные цели).

35. Пол: Работать! Приказ войскам: сбор эликсира, модернизация оборудования.

36. Фримен: мы не можем приступить к добыче эликсира. Перед добычей необходимо провести разведку (Prospecting). Это - сложная работа, которую должны выполнять специалисты.

37. Гарни Халек: я подозревал о существовании подразделения разведчиков эликсира. Оно должно быть где-то неподалеку. Быть может, в одном из регионов, где мы побывали раньше.

38. Летим на юго-восток в Tuono-Tuek.

39. Фримен: это тот самый Пол Артрейд!

Пол: работать!

Фримен: нужно предварительное обследование почвы.

40. Летим в Cartag Timin.

41. Фримен: до нас дошли слухи, что ты нуждаешься в наших услугах. Разведка эликсира - непростая и опасная работа. Ты обратился к тем, кто понимает в этом толк. Мы единственные из фрименов, умеющие проводить разведку.

Пол: Работать!

42. Фримен: я вижу, ты ценишь наше умение. Хорошо!

Пол: приказ войскам - специализироваться на эликсире.

Фримен: нам нет равных в разведке. У меня есть кое-что, что тебя заинтересует. (Continue - продолжение). Возьми эту карту. На ней показана насыщенность земельных зон эликсиром. Чем зона светлее, тем больше на ней эликсира. Ты сможешь обновлять эту карту по мере поступления от нас новой информации.

43. Пол: приказ Move Troop (передвижение подразделения). При этом нужно указать от одной до трех неисследованных областей. Сначала: Cartag-Tabr, потом - Tuono-Tuek. На карте отобразится пунктиром путь маршрут разведчиков. После выбора точек: DONE.

44. Гарни Халек: пора во дворец.

45. Летим во дворец.

46. Гарни Халек (при проходе зеленого помещения): смотри, стилсьюты уже здесь. А внутри прохладнее, не так ли?

47. Дункан: поздравляю, ты обнаружил разведчиков. Стандартный доклад о добыче эликсира.

48. Лето: Мы получили стилсьюты. Хорошо сработано, Пол! Почаще следи по карте за работой своих подразделений. В этом здании могут быть тайные комнаты. Еще совсем недавно оно было занято нашими врагами. У твоей матери, Джессики, есть особый дар находить секретные комнаты. Попытайтесь проделать это. И не забывай: главное - добыча эликсира.

49. Джессика: Интересно, как скажется на тебе, Пол, действие эликсира. Ты прошел в свое время не просто обучение, а специальную подготовку. Возможно, на этой планете проявится твоя одаренность. Я не могу пока сказать тебе ничего другого. Но если ты почувствуешь, что с тобой происходит что-то ненормальное или ... гм ... странное, сразу же сообщи мне об этом. Я попытаюсь дать тебе объяснение. А теперь - осмотрим дворец.

50. Пол: "Come With Me" (Идем со мной). Из библиотеки пройдите в зал со столом, далее - в зеленую комнату со скафандрами.

51. Джессика: я чувствую - слева потайная дверь.

52. Идем налево и прямо.

53. Джессика: это похоже на комнату для обмена сообщениями на дальних расстояниях. Я попытаюсь открыть дверь направо. (CONTINUE - продолжение)

Лето: коммуникационная комната. Давайте соберемся в ней все вместе. Джессика обладает удивительными способностями.

Джессика: спасибо, Лето. Если бы ты знал, как утомляет их примененние.

Лето: хочу поблагодарить Пола за то, что он успел сделать. Он побывал в 6 норах, и 6 подразделений уже работают на нас. Неплохое начало, Джессика?

Джессика: мне приятно, что Пол пользуется популярностью среди фрименов.

Лето: Пол, на тебя все наши надежды.

Гарни Халек: не очень-то я разбираюсь во всей этой технике. Интересно, доволен ли Дункан темпами добычи эликсира?

Джессика: в этой комнате во время приема сообщения генерируется голографическое изображение того, кто его послал. Пока сообщений не было, но скоро мы должны получить их от императора. Как я устала!

54. Идем к Дункану.

55. Дункан: мы не достигнем особых успехов без комбайнов (harvester). Ты говорил, что в одной из нор Вы нашли такой. отправляйся туда с Гарни Халеком, выясните, откуда они его взяли.

56. Пол: Джессике остаться.

57. Летим в Tuono-Tabr.

58. Фримен: комбайн? Мы нашли его в норе на северо-востоке. Чтобы попасть туда, нужно лететь отсюда прямо через центр кратера, но не долетая до горного массива.

59. Летим строго на северо-восток.

Гарни Халек: слева - нора.

Выбираем в меню опцию : к этому месту (go towards this place)

60. Гарни Халек: ты видишь - здесь 2 комбайна. Нужно добраться до ближайших дыр и сообщить им о комбайнах. Пусть возьмут их на вооружение.

61. Летим в Cartag-Tabr.

Пол: приказ - сменить род занятий (change troop occupation). Приказ - отправляться на поиски оборудования (go & search for equipment)

62. Летим в Tuono-Tuek.

69. Лидер разведчиков: мы закончили разведывательные работы в этом регионе.

70. Смотрим карту насыщенности. Tuono-Harg не исследованы, направляем разведчиков туда.

71. Фримен: неподалеку отсюда, на юго-западе, есть нора.

72. Пол: приказ войскам (аналогично приказу в Cartag-Tabr).

73. Гарни Халек: лучше всего нам отправиться во дворец.

74. Летим на юго-запад.

Гарни: слева - нора.

75. Летим к этому месту. Его название: Tuono-Clam. Рядом стоят два орнитопера (орни). Имеется также три крис-ножа и комбайн.

76. Летим в Tuono-Tabr. Фримен отказывается идти за орни. Он не хочет, чтобы мы получили доступ внутрь норы.

77. Летим в Tuono-Tuek. Отправляем подразделение за орни.

78. Летим в Cartag-Tabr. Фримен: стандартный доклад. Харконенны замечены недалеко от этого места. Отправляем все подразделения за оборудованием.

79. Летим в Tuono-Harg. Отправляем разведчиков в Tuono-Clam.

80. Летим в Cartag-Harg. Фримен: доклад, Харконенны поблизости.

81. Летим во дворец.

82. Идем в коммуникационную комнату. Выбираем в меню опцию просмотра нового сообщения (View new messages) и просмотр сообщения императора Шаддама (emperor Shaddam IV). Сообщение следующее: напоминаю, Вы на Дюне для того, чтобы добывать эликсир. Скоро я опять свяжусь с Вами по поводу первой отправки эликсира.

83. Дункан: ты видел сообщение императора? Нужно увеличить добычу эликсира. Фримен из Tuono-Tabr, который привез стилсьюты, рассказал о богатых эликсиром областях.

84. Джессика: Твои глаза приобрели голубой оттенок!

85. Лето: эти рассуждения, что испытания пробуждают в нас что-то новое! Спящий да проснется!

86. Летим в Tuono-Tabr. Фримен: Ха-Ха! Пол, а ты очень заинтересован в эликсире! Да, на юге есть очень богатые территории. Нужно лететь на юго-восток, но не до самых гор.

87. Но сначала слетаем в Tuono-Clam. Приказ вождю фрименов: modify equipment - добавить к снаряжению крис-ножи и орнитопер. Приказ 3-му вождю фрименов: добавить к снаряжению комбайн и крис-ножи.

88. Летим обратно в Tuono-Tabr.

89. Летим далее на юго-восток. Гарни: слева - нора. Пол: летим туда (название норы - Tuono-Timin). Рядом с норой - комбайн. Встречаем Хару (HARAH).

Хара: все ушли, а я осталась, чтобы оплакать моего мужа Джамиса. Но время скорби

кончилось, нужно жить дальше. Эликсир? Его много здесь, а на юге - еще больше. Мне известно расположение нескольких нор.

Пол: идем со мной.

Хара: хорошо. Я не боюсь сплетен.

90. Летим на юг (сначала - влево., в Habbanya-Timin)

91. Фримен: здрасьте.

Пол: Работать! И отправляет подразделение за комбайном.

92. Летим на юг в Habbanya-Tuek.

Фримен: мы видели, как ты прилетел.

Пол: Работать! Специализация - эликсир.

93. Летим на юг, в Habbanya-Tabr.

Фримен: мы слышали о тебе, ты - сын Джессики и Лето (неужели он тот самый?...)

Пол: Работать! Фримен: Не вижу смысла! Хара: Это упрямый вождь. Вернемся сюда позже. Входим в карту. Ищем разведчиков (Find Prospectors). Они - в Tuono-Clam.

94. Летим к разведчикам в Tuono-Clam. (Для этого, не выходя из карты, выбираем опцию "Go There flying an orni", т.е. отправиться туда на орни. Пол: приказ разведчикам: оснаститься крисами. Далее: исследовать три ближайшие норы: Tuono-Timin, Habbanya-Timin, Habbanya-Tuek.

95. Хара: тебе лучше поговорить с предводителями фрименов.

96. Летим во дворец.

Дункан: Пол, я не говорил тебе о червях. Они представляют опасность для комбайнов. Они вырастают до 400 метров длиной, очень долго живут. Черви нападают на все, что вибрирует. Кстати, перегруппируй наши подразделения. Направь их туда, где много эликсира.

Джессика: О, Пол и девушка (я знала, что это произойдет). Она обаятельна, но не позволяй ей отвлекать тебя от поставленной цели. Отправляйся в пустыню. Побудь там немного. Пусть пустыня проникнет в тебя. Эликсир может пробудить твои способности. Ты должен направиться один. Я настаиваю на этом. В библиотеке - посмотреть в зеркало и сохранить игру.

97. Оставляем Хару и Гарни Халека во дворце.

98. Летим к разведчикам.

99. Облет войск. Летим в Cartag-Tuek. Отправляем подразделение в Tuono-Harg.

100. Летим в Tuono-Clam&

Приказ вождю фрименов: перейти в Tuono-Timin.

101. Летим в Tuono-Tuek

102. Летим в Habbanya-Tuek к разведчикам. Отправляем их в Habbanya-Tabr.

Вождь фрименов: стандартный доклад и сообщение о недостаточности экипировки. Нужен комбайн. Приказ ему: идти на поиски оборудования.

103. Летим в Habbanya-Tabr.

104. Летим ко дворцу.

105. Идем в пустыню (от дворца).

106. Появляется переливающееся видение Лето: в дворец поступило сообщение.

107. Ждем утра.

108. Пол получает сообщение от разведчиков об окончании разведки.

109. Идем во дворец.

Смотрим сообщение от императора. Тот требует посылки 1020 кг эликсира.

Дункан: стандартный доклад. Мы можем послать запрашиваемые 1020 кг, т.к. наши запасы составляют 11940 кг.

Пол: В предложенном меню : Argue (спорить), Accept (согласиться), Refuse (отказать) выбираем АССЕРТ.

Дункан: идем в коммуникационную комнату, сообщим об этом императору.
Пол: идем со мной.
Проходим в комнату для коммуникаций.
Проигрывается ролик "Посылка эликсира".
Дункан: эликсир послан в запрашиваемом количестве. Беспокоиться нечего.
Джессика: Пол, у тебя были видения?
Лето: эти видения выше моего понимания.
Джессика: Пол, нам нужно поговорить позже. Я все тебе объясню.
Лето: всем собраться на балконе дворца для разговора.
110. Все собрались на балконе.
Лето: взгляните вокруг. Что Вы видите?
Дункан: дюны.
Лето: верно, Дункан Айдахо! Дюны! Благодаря Полу мы наладили контакт с фрименами. Присутствие Хары подтверждает это.
Хара: в древнем поверье говорится, что появится человек, который принесет счастье моему народу. Я уверена, что этот человек - Пол.
Лето: Хм. Как бы там ни было, Пол уже побывал в 12 норах и завербовал 8 подразделений. Отлично сработано, Пол! Кстати, где Гарни Халек? Кто-нибудь видел его?
Джессика: Пол, я чувствую, что в тебе есть сила. (Неужели он и есть тот самый?...) Я вижу, что твои способности увеличились. Теперь ты в состоянии контактировать с фрименами на более дальних расстояниях. Ты понял, какие важные изменения произошли с тобой в пустыне? Ты в состоянии устанавливать контакт с фрименами на определенном расстоянии. Со временем это расстояние увеличится. Твои видения связаны с тем обучением, которое ты прошел в ордене монахинь Бене Гессерит. Благодаря воздействию эликсира, ты можешь видеть видения о тех местах, где тебя нет, о различных событиях. Я не перестаю удивляться изменению твоих глаз.
Лето: Гарни Халек! Он исчез из дворца! Пол, попытайся с Джессикой найти его.
Пол: предложение Джессике: следуй со мной.
111. Пройдите по всем комнатам. В каждой - активизация опции меню "Talk with me" (Говори со мной). В одной из комнат будет обнаружена новая дверь направо. Идем в нее. Гарни Халек лежит на полу.
Гарни Халек: дверь за Вашей спиной - ловушка. Сообщите герцогу.
Пол: указание Джессике: оставайся здесь.
Джессика: да, я помогу Гарни Халеку.
112. Идем к Лето.
Лето: Что?!! Гарни Халек без сознания? Это место перенасыщено западнями. Харконенны заплатят за это. Пол, поговори с Туфиром Гаватом, нашим ментатом. Он прибыл только что и находится в коммуникационной комнате.
113. Видение: сообщение о том, что червь проглотил комбайн в Tuono-Clam.
114. Идем в коммуникационную комнату.
Туфир Гават: Пол! Рад тебя видеть! Герцог направил меня для оказания помощи в твоих делах. Как ментат, я проанализировал наше стратегическое положение с учетом враждебности Харконеннов. Идем, взглянем на их западню.
Пол: приказ Туфиру: иди со мной.
Туфир: хорошо, но сначала посмотрим сообщение.
115. Просмотр сообщений:
а) Император выражает недовольство тем, что не получил ответ на свое сообщение
Туфир: похоже, нашего императора интересует только эликсир. Сдается мне, что он

что-то скрывает.

б) Император: ты послал эликсир. Хорошо. Следующая отправка - через 3 дня.

116. Идем с Туфиром в комнату с западней.

117. Гарни Халек: я попытался открыть дверь. Это все, что я помню.

Туфир: ну-ка, поглядим на эту дверь. Я обезвредил западню. За этой дверью - арсенал. Пройдем туда, нам нужно поговорить.

118. Заходим в арсенал.

Туфир: классный арсенал. Я приказал выставить охрану. Ты не думал о том, чтобы применить подразделения фрименов против Харконеннов? Посылать эликсир необходимо, иначе император отзовет нас с Дюны. Но Харконенны уже держат под своим контролем почти четверть планеты. Рано или поздно они выступят против нас. Нам нужно быть готовыми к этому моменту. Эти фримены могут быть прекрасными воинами. Если бы ты смог склонить на свою сторону лидера, который пользуется в их среде всеобщим уважением. Расспроси всех знакомых фрименов, Хару и отыщи мне такого лидера. Я уверен в его существовании.

119. Выходим из арсенала.

Гарни Халек: этот арсенал представляет большой интерес. Не забывай - я специалист в военном деле, я обучал тебя военному искусству.

Пол: приказ Туфиру: останься здесь.

120. Находим Хару.

Хара: Да, я слышала о великом фримене7 Не могу вспомнить его имя.

121. Летим в Tuono-Clam.

Телепатическое общение из TUONO-Tuek: стандартный доклад о добыче эликсира. Сообщение о появлении червя. Благодаря орни удалось сохранить комбайн.

Телепатическое общение с Tuono-Timin: стандартное сообщение о добыче + Да, мне известен великий фримен. Его зовут Стилгар. Мы все уважаем его.

122. Летим в Habbanya-Tabr.

Фримен: слышали о тебе, Пол. Ты - сын Джессики и Лето и т.д.

Пол: Работать!

Фримен: хорошо.

Приказ: добывать эликсир.

Пол: Отправляет разведчиков в Cartag-Tuek.

123. Летим во дворец.

Хара: Стилгар! Я знаю, откуда он родом. Я могу показать тебе. Посмотри на карту - далеко на запад от дворца находится нора. Стилгар находится неподалеку от этого места.

Пол: следуй за мной.

124. Летим на запад к норе Sihaya-Clam.

Хара: Отсюда нужно следовать на северо-запад, чтобы найти Стилгара.

Летим на северо-запад.

Хара: мне кажется, что справа - нора.

Летим туда.

Прилетели.

Фримен: готов работать.

Пол: приказ - добывать эликсир.

Стилгар: ты Пол, сын герцога Лето. Ты пришел к нашему народу. Твое поведение делает тебе честь, ты заслуживаешь нашего внимания.

Пол: идем со мной.

Стилгар: если мы объединим наши силы, то сможем разбить Харконеннов. Мы будем называть тебя Муаддиб. Твоя вода сольется с нашей водой.

125. Видение Дункана: Пол, пора посылать эликсир.

Пол: приказ подразделению фрименов: специализироваться в военном деле. Те - согласны. С этого момента Пол может начать тренировку и подготовку воинских подразделений.

Стилгар: если мы хотим победить, нужно привлечь и другие племена фрименов. Мне известно несколько нор в этом регионе. Почему бы нам вместе не побывать в них? Также я хочу встретиться с Лето и твоей матерью. Я много наслышан о ней.

126. Летим во дворец. Но окружным путем, через Sihaya-Clam. При этом мы не будем пролетать над территорией, контролируемой Харконеннами.

127. Телепатическая связь с разведчиками в Cartag-Tuek. Направляем их по маршруту: Sihaya-Clam, Ergsun-Timin, Ergsun-Clam.

128. Идем в коммуникационную комнату. Просматриваем сообщения.

а) Император: требует 2750 кг эликсира

б) напоминание об отправке

Туфир: я был уверен, что ты найдешь вождя всех фрименов. Представь его отцу.

Дункан: стандартный доклад + запрос об отсылке.

Пол: идем со мной.

Хара: я остаюсь.

Идем в коммуникационную комнату. Происходит отсылка.

Сообщение от императора: очередная посылка - через 5 дней.

Лето: Пол! Ты вернулся, кто это с тобой?

Джессика: я знаю его - это Стилгар. Все фримены считают его великим человеком и уважают его.

Стилгар: фримены хотят помочь Вам, герцог. Харконенны всегда плохо обращались с фрименами. Они порабощают и убивают нас. Мы хотим быть на Вашей стороне.

Лето: Вы делаете нам честь. Мы принимаем Вашу помощь. Стилгар, я рад, что мой сын оказался в хорошей компании.

Стилгар: Ваш сын - выдающийся человек. Он уже знает о 18 норах и завербовал 10 подразделений. (Continue - продолжение). Мы много говорили о нем и его матери. Есть старое пророчество по этому поводу. Давно хотел увидеть Вас, Джессика.

Джессика: я чувствую силу в тебе, Стилгар.

Лето: Пол, я верю Стилгару. Я уверен, что союз с ним даст тебе много новых возможностей.

Джессика: Пол, я думаю, что в тебе дремлют великие таланты. Они называют тебя Муаддибом. Хм. Хорошо. Сомнений больше нет. Твои глаза будут голубыми.

129. Идем в библиотеку. Сохраняем игру.

130. Летим в Tuono-Clam.

Меняем род занятий войск, перенацеливая их на опцию "Армия" (ARMY).

Телепатически связываемся с Tuono-Tabr. Меняем вид занятия на ARMY.

Телепатически связываемся с Tuono-Tuek. Меняем вид занятия на ARMY и делаем свободным оборудование.

Телепатически связываемся с Tuono-Harg. Даем указание искать оборудование. Ок! Они идут за комбайном в Tuono-Tuek.

131. Телепатически посылаем войска из Tuono-Tuek, Tuono-Tabr, Tuono-Clam в Cartag-Tabr.

132. Летим далеко на запад в Ergsun-Clam.

Фримен: мы видели, как ты прилетел.

Пол: присоедняйтесь ко мне. Специализация - армия. Модификация оборудования (крис-ножи).

133. Летим в Ergsun-Tabr.

Фримен: Здравствуй, ты сын Лето и Джессики и т.п.
Пол: присоединяйтесь ко мне.
Фримен: если ты убедил Стилгара, то мы тоже тебя поддержим.
Пол: приказы: специализация - армия. Модификация оснащения (комбайн, орни). Летим в Ergsun-Tuek.
Фримен: вот и Муаддиб, о котором мы так много слышали.
Пол: присоединяйтесь.
Фримен: мы верим в тебя, Муаддиб.
Приказ: специализация - армия.
134. Летим во дворец.
135. Видение: сообщение о том, что червь проглотил комбайн в Habbanya-Tuek.
Гарни Халек: Пол, я изучил вооружение. Мне кажется, что я смогу обучать фрименов воинскому искусству. Переправь меня в какую-нибудь нору, где я смогу этим заняться.
Туфир: Теперь, когда Стилгар принял нашу сторону, мы можем подумать о Харконеннах. Есть смысл использовать Гарни Халека в качестве военного инструктора.
136. Летим с Гарни Халеком в Cartag Tabr. Оставляем его там.
137. Видение герцога Лето: во дворце стряслось нечто ужасное.
138. Летим во дворец.
В коммуникационной комнате - сообщение от барона Владимира Харконенна: я разорил нору, чтобы продемонстрировать, кому принадлежит Дюна.
Туфир: Барон Харконенн - наш самый злобный враг. Всегда следует ожидать от него какой-нибудь подлости.
Лето: ты читал сообщение? Я планирую силами моей личной гвардии провести карательную экспедицию. Думаю, что Туфир Гават согласится со мной.
139. Сохраните игру. (Log2. Day 25).
140. Отправляете с Дунканом императору запрошенные 3840 кг и просматриваете сообщение о сроке следующей отправки - через 5 дней.
141. Летим в Habbaya-Timin.
Вождь фрименов: еле спаслись от червя.
Пол: приказ - идти в Habbaya-Tabr.
Телепатический приказ войскам в Tuono-Timin: идти в Habbanya-Tabr.
142. Летим в Ergsun-Clam.
Приказ разведчикам: разведать по маршруту: Ergsun-Tabr, Ergsun-Tsymin, Ergsun-Tuek.
Сеанс телепатической связи с Ergsun-Timin: приказ войскам: шпионаж.
143. Летим во дворец.
В коммуникационной комнате:
Туфир: герцог Лето теряет терпение, а мы не готовы к фронтальной атаке.
Подожди, прибыло новое сообщение.
144. Смотрим сообщение от племянника барона Харконенна - Фейда Раута Харконенна: Пол, и с этой бандой фрименов ты собираешься испугать Харконеннов? Идиот!
Туфир: этот молодой Харконенн сумасброден и очень опасен. Будь осторожен с ним. Скоро фримены станут отличными воинами. Харконенны очень сильны. К северу от нашего дворца находятся скопления их войск. И они располагают очень мощным вооружением. Если мы собираемся их атаковать, то лучше сделать это в каком-нибудь другом месте, например, неподалеку от родных мест Стилгара. Слабое место Харконеннов там. Передай это герцогу. Быть может, он тебя послушает.
145. Лето: Туфир Гават слишком осторожен. Я никогда не бегал от этих Харконеннов! И не уговаривай меня! Я принял решение. Моя гвардия выступает через несколько часов. Продолжай свое дело, Пол, я горжусь тобой. Если я не вернусь, знай - я всегда пытался

быть тебе хорошим отцом. Как герцог, я должен продемонстрировать отвагу в минуту опасности.

146. Джессика: боюсь, Пол, мне не удасться его удержать.

Туфир: Пол, теперь, когда Харконенны совсем близко, нужно остерегаться актов саботажа. Ты уже должен быть готов атаковать крепости Харконеннов.

147. Дункан: ничего не поделаешь - жизнь продолжается. Фримены часто жалуются на атаки червей. Им нужны орни. Нужно найти их. Где-то есть деревни, в которых живут контрабандисты. Они приторговывают снаряжением и оружием.

148. Стилгар: фримены живут в норах. Контрабандисты живут в деревнях. Мы обычно не общаемся с ними и даже не знаем толком, где расположены их деревни. Теперь у тебя глаза, как у фримена, Муаддиб.

Хара: никогда не была в деревне. Хотя я помню рассказы об одной "во рту у рыбы".

Пол: приказ Харе: иди со мной.

149. Летим на орни на юго-запад в "рот рыбы".

Хара: деревня слева от нас.

Пол: летим в это место.

Видение: Харконены атакуют Cartag-Tabr.

Связываемся телепатически с Cartag-Tabr и отсылаем 2 (из 3-х) подразделения в Cartag-Harg.

Контрабандист: это лучший магазин на Дюне. Ты говоришь, что тебе нужно, мы - достаем. Сегодня есть: комбайн (harvester) за 1000кг эликсира (выберите опцию ACCEPT т.е. согласитесь купить по предложенной цене. Далее - есть орни за 1980 кг. На этот раз выберите опцию ARGUE (торговаться). После снижения цены до 1740 кг - выберите опцию ACCEPT.

Контрабандист: не забудь прислать людей за оборудованием и заплатить.

Пол: телепатически связывается с Habbanya-Tuek и приказывает модифицировать оборудование. В ответ - Ок!

Пол: телепатически связывается с Habbanya-Tabr и приказывает модифицировать оборудование. В ответ - Ок!

Хара: хочу домой, в Tuono-Timin.

150. Летим в Tuono-Timin.

Видение: доклад разведчиков о завершении разведки.

Приказ Харе: оставайся здесь.

Хара: Ок!

151. Оставшись вдвоем со Стилгаром:

Стилгар: Я ждал, когда с нами не будет Хары. Я должен тебе кое-что сообщить. Тебе нужно кое с кем встретиться. Это важно. Мы должны попасть в Oxtyn-Tabr. Это место находится к западу от деревни контрабандистов. Я покажу тебе на карте это место.

152. Летим в Oxtyn-Tabr. Встречаем Чани.

Видение: Дункан сообщает, что нет никаких известий и поступлений из Habbanya Tabr. Там что-то происходит.

Чани: Я слышала о тебе, Пол Артрейд. Ты относишься к нам с уважением. Мы так долго ждали такого, как ты. Я родилась здесь, я люблю эту планету. Видел ли ты, как прекрасна пустыня ночью? Эти пустые норы навевают печаль.

Приказ Чани: иди со мной.

Чани: я не хочу удаляться далеко от этого места.

Стилгар: теперь ты понимаешь, почему я ждал, когда мы окажемся вдвоем. Как она смотрит на тебя, Пол.

Приказ Стилгару: оставайся здесь.

Стилгар: Ок!

153. Пол и Чани вдвоем удаляются в пустыню. В пустыне нужно дождаться вечера.

Чани: Я родилась здесь, я люблю эту планету. Ты видел пустыню ночью - она прекрасна. Можно, я буду звать тебя Пол? О, Пол, это мгновение уникально. Ты, я и эти миры над нами. Я хочу быть с тобой, мне так хорошо возле тебя. Я полюбила тебя, Пол, я хочу быть с тобой всегда. (Поцелуй).

Возвращаются в нору.

Стилгар: С помощью Чани, Муаддиб, ты скоро станешь настоящим фрименом. Ты уже знаешь 22 норы и 13 вождей.

Чани: ты - моя первая любовь, Пол. Какой ты мужественный! Я хочу, чтобы ты встретился с другими фрименами. Одна из нор - далеко на юге.

154. Летим на юг в Celimin-Harg.

Фримен: Слышали... Сын... Тот самый?

Приказ: присоединяйся ко мне!

Ок!

Специализация: армия. Провести дооснащение: ножи, лазеры. Отправиться маршем в Ergsun-Tsymyn.

155. Проходим в глубь норы к пещерному озеру.

Чани: норы без людей. Это печально.

156. Летим на восток в Habbanya-Harg.

Видение Джессики: о, Пол, как бы мне хотелось, чтобы ты сейчас был здесь!

Фримен: мы видели, как ты прилетел.

Приказ: присоединиться, специализация - армия, приказ - искать оборудование.

157. Летим во дворец.

Видение: саботаж в Tuono-Harg.

158. Летим в Tuono-Harg. Там - поломка оборудования. Приказ - перейти в Carthag-Tuek.

159. Летим во дворец.

Джессика: Пол! Я знала, что ты придешь. Это ужасно. Герцог мертв. Убит Харконеннами. Они - звери! Им неведома жалость.

Туфир: У герцога и гвардии не было шансов. Транспортные орни были сбиты в воздухе. Пол! Нам нужен другой способ передвижения, если мы хотим победить Харконеннов. Интересно, как передвигались фримены в прошлом, до того , как у них появились орни? Я вижу, ты познакомился с еще одной девушкой-фрименкой? Думаю, она поможет тебе углубить твои знания о фрименах. Не позволяй этим Харконеннам так поступать с нашими норами. Нужно показать им, что мы тоже в состоянии захватывать их крепости.

Дункан: стандартный доклад.

Здесь поступил счет от контрабандиста - на 2470 кг эликсира. Будем платить?

Ответ Пола - Accept.

Чани: спроси об этом у Стилгара.

160. Летим в Oxtyn-Tuek.

Видение - во дворец поступило сообщение.

Фримен: в тебе есть нечто такое... В то же время я не могу понять, принесешь ли ты нашему народу счастье...

Пол: присоединяйся ко мне.

Ок!

Приказы: модернизация снаряжения: крисы, орни. Специализация - армия. Марш в Ergsun-Tabr.

161. Летим во дворец.

Сообщение от императора: хочу 4850 кг!

Проводим отправку.

Просмотр ответа: очередная отправка - через 6 дней.

162. Пора воевать. Летим в Ergsun-Tsymyn.

Пол выдает телепатические приказы:

- разведчикам - марш в Oxtyn-Tuek, Oxtyn-Tabr, Oxtyn-Timin.
- войскам в Ergsun-Tuek - искать оборудование (идут за крисами)
- передать крисы в Ergsun-Tabr от менее к более опытным войскам.

Опытным - специализация - эликсир, марш в Ergsun-Tsymyn. Менее опытным - прихватив комбайн (от более опытных) - марш в Ergsun-Tsymyn.

- подразделению в Ergsun-Clam - марш в Ergsun-Tsymtn.

163. Перехватываем на полпути подразделение, которое возвращается с крисами в Ergsun-Tuek. Ему - марш в Ergsun Tsymyn.

164. Летим в Oxtyn-Tabr.

Видение: противник атакует Carthag-Harg.

Стилгар: Черви - не только опасность. Они нападают на людей и комбайны, но... Фримены ездят на них по пустыне. Мне кажется, что сможешь теперь делать это сам. Идем в пески.

Пол: идем со мной - Ок!

165. Вызываем червя и едем на нем в Ergsun-Tsymyn и посылаем четыре полка в Bledan-Timin.

Стилгар: отлично проехались, Пол. Ты знаешь теперь о фрименах все. Почти все. У тебя появился новый способ передвижения. Не так ли?

Чани: пора рассказать о червях Туфиру Гавату.

166. Едем (на черве) во дворец.

Туфир: Ездят на червях! Невероятно! Это очень хороший способ подбираться к крепостям Харконеннов. И все-таки нам чего-то не хватает. Чего-то такого, что сделает перелом в нашу пользу, что Харконеннам и не снилось. Не спрашивай меня, что! Я не знаю! Ты должен узнать это сам. Я чувствую, что ответ можно найти, не выходя из дворца.

Видение: победа в Bledan-Timin.

Приказ Стилгару: остаться.

Идем к Джессике.

Джессика: ты делаешь великие дела, Пол. Отец гордился бы тобой. Я чувствую в тебе мощь. Она стала еще больше. Теперь ты сможешь контактировать с фрименами на больших расстояниях. Туфир думает, что здесь есть еще потайная комната. Что ж, все может быть.

Приказ Джессике: идем со мной.

Джессика, идем, поищем.

Опрашиваем Джессику в каждом помещении. В комнате рядом с арсеналом она находит потайную дверь направо. Заходим.

Джессика: оранжерея! Вода! На Дюне!

Чани: О, как здесь прекрасно. Даже мой отец не... Я не рассказывала тебе об отце? Его зовут Лит Кайнс. Он - планетологист. Я хочу Вас познакомить. Теперь я понимаю, для чего Стилгар нас познакомил. Едем, я покажу тебе дорогу. Сначала нужно добраться до Oxtyn-Tabr. Пусть Стилгар отправиться с нами.

167. Едем со Стилгаром и Чани в Bledan-Timin. Заходим: в первой комнате - 4 вождя, которые одержали победу, а теперь переделывают крепость в дыру. Во второй комнате - два фримена, которые работали на Харконеннов.

Пол: Присоединяйтесь - Ок!

Приказ - специализация - эликсир, модификация снаряжения - крисы.
1-му фримену - марш в Ergsun-Tsymyn.
2-му фримену - марш Ergsun-Clam.
168. Едем в Oxtyn-Tabr.
Чани: здесь мы встретились впервые. Помнишь, Пол? Наш дальнейший путь - на запад. Отец находится в норе за скальным массивом.
169. Берем орни и летим на запад.
Чани: Впереди - нора.
Пол: Летим туда.
Лит: Вот и моя дочь. Чани!
Чани: Отец, познакомься, это Пол...
Лит: Я вижу, вижу, Пол Артрейд, знаменитый Муаддиб.
Чани: Стилгар сделал все, чтобы мы встретились.
Стилгар: расскажи ему о своих экспериментах.
Лит: Ты думаешь - его это заинтересует?
Чани: Пол - великий лидер: 27 нор и 17 вождей.
Лит: Наверно, Вы правы, я расскажу ему все.
Эта страна - большая пустыня. Другие миры думают о ней только как об источнике эликсира. Но наши люди любят свою планету и хотят изменить условия жизни на ней. Я веду эксперименты по озеленению. Мне удалось вывести растение, которое растет в песках. У меня есть его клубни. Идем в соседнюю комнату.
Видение: Харконенны напали на Bledan - Timin.
Видение: Червь проглотил комбайн в Habbanya-Tuek.
170. Телепатическая связь с войсками в Bledan-Timin.
Доклад вождя фрименов - мы побеждаем.
171. Идем в соседнюю комнату.
Лит Кайнс: видишь, клубни почти готовы. Еще немного ухода и ... Мне нужны фримены - подразделения экологистов для озеленения. Я знаю несколько нор поблизости. Убеди их работать на меня. Ах, да, вода... Зайдем в новую комнату, там сможешь увидеть все сам.
172. Идем в левую комнату.
Стилгар: Ты первый не-фримен, который это видит. Таких водоемов много. Это старая мечта: зелень на Арракисе. Здесь очень незначительная влажность. Мы используем специальные установки для добычи воды из воздуха. И еще... У нас есть немного Воды Жизни. Она используется Святыми Матерями из ордена монахинь Бене Гессерит. Вода жизни расширяет возможности людей, но только немногие, попробовав ее, остались в живых. Хочешь выпить ее, Муаддиб?
Пол: отказ
Стилгар: Ты мудр7 Быть может, когда-нибудь ты будешь готов к тому, чтобы ее выпить без вреда для себя. Старая мечта фрименов - зелень на Дюне. Вода - перед тобой, а у Кайнса есть клубни. Зелень может стать оружием против Харконеннов. Там, где растет зелень, не вырабатывается эликсир.
Видение: Победа в Bledan-Timin.
Видение: саботаж в Carthag-Tuek.
Чани: Пол! Вода жизни опасна. Многие попробовали ее и умерли.
173. Выходим из норы.
Видение: во дворец прибыло послание.
174. Летим во дворец.
175. Дворец.
Видение: разведчики докладывают об окончании дел.

Дункан: напоминание о сообщении.
Император: хочу 7300 кг.
Отправка.
Следующая - через 7 дней.
176. Летим на север в Carthag-Tuek.
177. Отправляем подразделение в более желтые (эликсирные) места.
178. Одно из подразделений в Bledan-Timin отправляем на разведку противника.
179. Находим разведчиков эликсира. Они - в Habbanya-Harg. Летим туда. Направляем разведчиков эликсира влево - по новым землям.
Видение: болезнь в Carthag-Timin.
Армейское подразделение направляем поближе ко дворцу - в Carthag-Timin.
180. Летим к больным - в Carthag-Timin.
Видение: болезнь в Bledan-Timin.
Видение: саботаж в Tuono-Tabr.
Видение: червь проглотил комбайн в Tuono-Tabr.
Фримен: все больны - нужна помощь.
Видение: Харконенны атакуют Tuono-Tabr.
Чани: за этой болезнью стоят Харконенны. Я уверена, что смогу их вылечить. Мне нужно время.
Пол: приказ Чани - остаться здесь.
Чани: О, Пол! Я вылечу их за несколько дней.
Отзываем войска из Tuono-Tabr в Carthag-Timin.
181. Едем на черве в новые норы - в Sihaya-Harg.
Фримен: Принесешь ли ты счастье нашему народу?
Пол: Присоединяйтесь, специализация - экология, марш - к профессору Кайнсу в Sihaya-Tuek.
182. Связываемся с разведчиками в Sihaya-Timin. Добавляем им назначения - Sihaya-Harg, Sihaya-Tabr.
183. Едем на черве в Sihaya Timin.
Фримен: Ты - Муаддиб?
Пол: присоединяйся, специализация - экология, марш в Sihaya-Tuek.
184. Едем в деревню Sihaya-Pyons (на север).
Покупаем - орни, комбайн, крис, крис, лазер.
185. Связываемся с войсками в Ergsun-Clam: идти на поиски оборудования. Они идут за комбайном.
186. Связываемся с подразделением в Ersun-Tsymyn. Приказ - специализация - армия. Приказ - искать оборудование. Они отправляются за лазерами.
187. Летим на орни в Carthag-Timin.
Видение: Чани излечила всех в Carthag-Timin. Четыре вылеченные полка посылаем в Carthag-Tuek.
188. Едем к контрабандистам. Покупаем модуль, орни, комбайн.
189. Летим во дворец.
Чани: слева - нора.
Поехали туда. Там - орни, комбайн.
190. Во дворец.
Джессика: Тебе предлагали выпить воду Жизни. Хм. Интересно. Ты правильно сделал, что отказался. Я наведу справки.
191. Летим лечить народ в Bledan-Timin.
Видение: приближается послание Императора.
Приказ Чани: оставайся здесь.

Чани: Я их вылечу за несколько дней.

192. Отдаем орни здоровому подразделению (оно было отозвано из разведки).

193. Летим во дворец.

Император: хочу 8460 кг!

Отправка.

Император: очередная посылка - через 6 дней.

Дункан: оплачиваем 2 счета от контрабандистов.

194. Ищем разведку эликсира. Они - в Sihaya-Tabr.

195. Едем в Sihaya-Tabr.

Фримен: мы видели, как ты прилетел.

Пол: присоединяйтесь, специализация - эликсир.

196. Едем в Sihaya-Timin.

197. Полк из Oxtyn-Tabr направляем добывать эликсир в желтый регион - Habbanya-Harg.

Видение: Чани вылечила войска в Bledan-Timin.

198. Отправляемся в Bledan-Timin.

Чани исчезла.

199. Направляем все подразделения, расквартированные в Bledan-Timin, в атаку на крепость Bledan-Tabr.

Победа почти мгновенна.

200. Одно из подразделений от Bledan-Tabr направляем в разведку.

201. Едем за орни в Carthag-Clam.

Видения: - закончена разведка эликсира. Во дворец прибыло сообщение.

Берем орни - летим во дворец.

202. Во дворце - сообщение от Фейда Харконенна: Твоя детка у меня в руках. Ха-ха! Ты ее больше не увидишь, щенок!

Туфир: Фейд очень опасен. Чани у него в руках. Скорее всего, она находится не в дворце, а в одной из крепостей Харконеннов. Нужно разослать шпионов и выяснить, где ее держат.

Джессика: твои возможности еще выросли, диапазон твоих телепатических способностей расширился.

203. Летим в Carthag-Tuek. Отдаем орни добытчикам эликсира. Направляем их в желтую область: Celimin-Harg.

204. Едем к контрабандистам в Oxtyn-Pyons.

Стилгар: исчезновение Чани сказалось на мотивации наших войск.

205. Едем к проспекторам (разведчикам эликсира).

206. Приехав в Celimin-Timin. Направляем разведчиков эликсира в Bledan-Timin и далее - в Bledan-Tabr.

Фримен: в тебе что-то есть...

Пол: присоединяйтесь, специализация - армия, марш - в Ergsun-Clam.

207. Едем в Bledan-Timin.

Видение: во дворец прибыло сообщение.

Посылаем 4 полка в Tsympo-Clam.

208. Едем во дворец.

Император: хочу 10660 кг!

Посылка, очередная - через 7 дней.

Дункану - оплатить счета контрабандистов.

Джессика: вода Жизни - это прозрачный яд, который получают из утопленного зародыша червя. Она действует как наркотик, обостряющий чувства и способности. Пол, ты теперь сможешь выпить эту воду. После этого фримены станут боготворить тебя.

209. Отправляемся в нору, в которой Полу предлагали выпить воду Жизни. Пол пьет.

Стилгар: Как ты нас напугал. Ты был без сознания три часа! я не вижу в тебе никаких изменений. Не знаю, я не силен в этих вопросах.

Джессика: Пол, теперь ты в состоянии контактировать с войсками в любой точке планеты.

Дальнейшая игра представляет постепенное завоевывание крепостей Харконеннов, начиная с наиболее удаленных от дворца. Ниже приведены некоторые особенности.

При обнаружении Чани: О, Пол. Я была испугана до смерти. Я так счастлива, что ты спас меня от этих Харконеннов. Ты единственный, кто может им противостоять. Я горжусь тобой.

При атаке Arakeen-Timin - обязательно лично присутствовать, но не проводить массированную атаку противника.

После взятия последней крепости Харконеннов:

Туфир: Мы почти готовы к финальной атаке.

Стилгар: крепостей больше не осталось, только дворец. Для его атаки нам нужна помощь Туфира Гавата. Его нужно поместить в нору, которая ближе всего расположена к дворцу.

Пол, Стилгар и Туфир Гават едут в Arakeen-Tabr.

Туфир: хорошее место для подготовки атаки. Мне нужно побыть здесь какое-то время.

Пол: оставайся.

Туфир: Ок! Прежде всего сюда нужно доставить следующих людей: Джессику, Гарни Халека, Стилгара и Чани.

Привозим из дворца Чани и Джессику в Arakeen-Tabr.

Привозим Гарни Халека.

После прилета:

Гарни Халек: вот и собрались все.

Туфир: Да, я сказал, чтобы Пол сделал это.

Джессика: О!

Туфир: Твой сын уничтожил все крепости Харконеннов.

Чани: ты можешь гордиться сыном.

Стилгар: фримены в вечном долгу перед Полом.

Гарни Халек: не делите шкуру неубитого медведя. Дворец еще не взят.

Туфир: ты прав. И не забывай - там барон и Фейд.

Джессика: убийцы герцога.

Туфир: более того, похоже, им помогает сам император.

Отсюда хорошо атаковать. Я проанализировал ситуацию. Дворец хорошо защищен. Нам нужно не менее 10000 человек в трех соседних с дворцом норах. Они должны быть вооружены атомным оружием.

Собираем указанные войска.

Туфир: У нас достаточно войск. Ты и Стилгар - можете начать атаку.

Пол: ответ: АССЕРТ.

Туфир: наши войска двинулись на дворец. Теперь, когда щит разрушен, мы тоже можем отправиться туда. Идем со мной. Ок!

Видение: щит убран. Они сдались!

Едем во дворец Харконеннов.

Гарни Халек: Пол, смотри. Император - здесь!

Император: как ты смеешь так обращаться с нами? Я лишаю Вас всех прав.

Дункан: заткнись, лжец!

Туфир: у тебя был поистине иезуитский план, Шаддам IV. Ты послал нас на Дюну, думая, что Харконенны смогут расправиться с нами.

Император: Гм.

Туфир: Но Пол расстроил с помощью фрименов эти планы.

Стилгар: Барон, ты так жестоко обращался с нами!

Барон: Эти фримены - всего лишь банда сброда...

Чани: Пол - тот, о ком говорилось в древнем предсказании. Оно сбылось!

Фейд: Мне с Вас смешно! Он - ублюдок!

Стилгар: Не смей так говорить о нашем новом императоре.

Император: Что?

Туфир: ты низложен и будешь сослан на планету-тюрьму.

Джессика: Долгой жизни Полу - императору и Чани - его императрице!

EYE OF THE BEHOLDER - 3: Assault on myth Drannor

Фирма - SSI
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 9 Mb

Миф Драннор стар - стар настолько, что никто уже не помнит историю его возникновения. Первоначально это был лагерь эльфов - община огромных обитаемых деревьев. Шли годы. На месте лагеря вырос город Кормантор. Вверх вознеслись острые, соединенные висячими мостами шпили.

В течение двух тысячелетий город процветал. А потом на северном берегу Моря Упавших Звезд высадились невиданные прежде в этих краях люди.

В то далекое время городом правил коронал (или царь) по имени Элтаргрим. Могучий в прошлом воин, он обрел на склоне лет спокойствие и мудрость. Он предвидел, что людей со свойственной им амбициозностью и многочисленностью будет невозможно удержать от продвижения в подчиненные ему земли.

И тогда он обратился к величайшим волшебникам и обитателям лесов (известным под именем друидов и рейнджеров) и пригласил их поселиться в своем городе. В его намерениях было сделать город еще мощнее, собрать в нем великие силы. При этом он позаботился, чтобы никто не был обижен и не затаил вражды. Поэтому он позвал в свой город гномов, халфлингов и даже карликов.

И тут на город обрушилась орда орков. Тысячи врагов полегли под его стенами. Только отвага и мужество защитников уберегли Кормантор от резни.

Ужаснувшийся Элтаргрим возжелал, чтобы никогда больше война не обагрила кровью улицы его детища. Он призвал людей-волшебников и эльфов-магов совместными усилиями найти способ надежной защиты города. Почти десять лет волшебники вели совместные исследования, испытывая заклинание за заклинанием, руководствуясь легендами и преданиями далекого прошлого эльфов. В конце концов было создано нечто изумительное, живущее собственной жизнью, - Митал (Mythal).

После этого Кормантор был переименован в Миф Драннор. Началась эпоха его подлинного расцвета и величия. Когда в город пришли люди, Элтаргрим пригласил и их селиться и торговать в городе, способствуя его развитию и процветанию.

Вскоре слава о Мифе Драннора как о городе, где процветают искусства, ремесла и магия, разошлась по всему миру. Издалека приходили путешественники, чтобы попасть на представление в его театре. Барды восславили его как город Красоты. Эльфы

прозвали его городом Любви. Все расы жили вместе в довольстве и мире.

Но, как всегда бывает с огромными городами, величие Мифа Драннора подошло к концу. Пик его развития пришелся на год Бивня (661 DR). В конце этого года умер одряхлевший Элтаргрим. Город оплакал эту потерю. И сразу же принялись за работу черные маги. Начались убийства и интриги, из степи пришли гоблины и обрушились на городские стены. Нужно было избрать военного предводителя, капитана, который возглавил бы руководство защитой Мифа Драннора, отбивавшего атаки гоблинов, орков, троллей, гноллов и флиндов.

Сейчас уже никто не сможет точно вспомнить, в каком году город пал. Но доподлинно известно, что приблизительно в году Потерянного Копья (712 DR) далеко на севере поклоняющийся дьяволу человек-архимаг или, что более вероятно, великий шаман флиндов или орков собрал несметную армию. Злобные существа потянулись со всех сторон, чтобы принять участие в штурме Мифа.

Чтобы ни случилось на самом деле, ясно одно: темные силы вышли из-под власти вызвавших их орков и флиндов и объединились в огромную Армию Темноты, которая прокатилась на юг опустошительным ураганом. Слуги тьмы погибали тысячами, но, увлекаемые безжалостными повелителями, продолжали резню.

В то время капитаном Мифа Драннора был Ффлар. Он был отважен и храбр, но редко показывался на людях. Когда до него дошла весть о том, что темная орда прорубается сквозь поселения огров в Таре, капитан призвал граждан к оружию и приказал поставить дозорный пост в лесу Хелмгроу (это место сейчас неизвестно никому). Там собрались великие воины, они назвали свое собрание Щитом Мифа Драннора и стали ждать приближения орды. Им не пришлось ждать слишком долго.

Армия Тьмы навалилась на них, и кровавая война забушевала среди деревьев. Бесчисленное количество орков, гоблинов и прочей нечисти вырубило Щит Мифа Драннора, только несколько человек спаслись для того, чтобы предупредить город.

Ффлар начал срочную эвакуацию горожан. Вскоре орки и создания тьмы обрушилась на Ффлара и его сограждан. Армия тьмы потеряла в этот день тысячи. Но и все защитники города сложили головы. Погибли и маги. Их мощнейшие заклинания не смогли спасти их от подавляющей массы врагов.

Город Красоты опустел. Несколько уцелевших жителей поведали о его ужасной участи. Шли годы. Былая слава Мифа Драннора рассеялась и потускнела. На смену ей пришли рассказы о мрачных и опасных развалинах.

Особенности третьего тома игры

Нет надобности объяснять в третий раз элементарные вещи, знакомые Вам по первым двум томам игры. Поэтому остановимся на новшествах и логическом развитии использованных в предыдущих томах идей.

Хорошей примочкой явилась новая возможность одновременной атаки всеми персонажами группы. Для участия в ALL ATTACK нужно предварительно выбрать персонажи. Для этого сделайте левый клик мышкой на имени нужного субъекта. При выборе имя персонажа сменит цвет с белого на желтый. Персонаж остается выбранным для совместной атаки до момента, когда Вы повторно сделаете ЛК на его имени. Совместные действия распространяются только на холодное и метательное оружие. При этом не используются магические предметы, рукописи и святые символы.

Для EOB-3 появилась возможность использовать атаку оружием для персонажей, находящихся во втором ряду. Для этого "второрядные" персонажи могут использовать оружие на длинном древке - POLEARM. Правила применения - стандартные - ПК (клик правой кнопкой) на "готовом" оружии.

Применяемые заклинания магов

Система магии претерпела определенные изменения и дополнения.

1 уровень

ARMOR

Радиус - 0

Длительность - специальная

Область действия - на 1 персонажа

Создается магическое поле, имеющее защитный эффект кольчуги (AC = 6). Не влияет на персонаж, защита которого выше AC6. Не суммируется с защитой с заклинанием SHIELD. Длится до истечения срока действия или пока персонажу не будет нанесено повреждение больше 7 ХП (хит-поинтов) + 1 ХП за каждый уровень мага, наложившего заклинание.

BURNING HANDS

Радиус - близкий

Длительность - мгновенная

Область действия - первый ряд

При наложении - из пальцев мага вырывается струя пламени. Вред, наносимый заклинанием, растет с ростом уровня мага. Эффект: 3 ХП + 2 ХП за каждый уровень мага. Например, маг 10-го уровня нанесет удар порядка 21-23 ХП.

DETECT MAGIC

Радиус - 0

Длительность - краткая

Область действия - предметы группы

Это заклинание помогает определить, имеют ли какие-нибудь предметы, принадлежащие персонажам группы, магические свойства. На короткое время магические предметы подсветятся.

MAGIC MISSILE

Радиус - длинный

Длительность - мгновенная

Область действия - одна цель

Маг создает шар магической энергии, который наносит удар по одной цели. Если перед группой находится два противника, удар будет нанесен по тому, который находится на одной стороне с магом. С ростом уровня мага растет и сила этого заклинания. Эффект: 2-5 ХП + 2-5 ХП за каждые два уровня мага.

SHIELD

Радиус - 0

Длительность - от краткой до средней

Область действия - сам маг

Это заклинание создает невидимый барьер перед магом, который полностью блокирует атаки заклинанием MAGIC MISSILE. Кроме этого, оно создает защиту AC2 против метательного оружия (стрел, камней из пращи). Не суммируется по эффекту с заклинанием ARMOR. Заклинание становится мощнее с ростом уровня мага.

SHOCKING GRASP

Радиус - близкий

Длительность - переменная или до момента, когда маг прикоснется к противнику

Область действия - сам маг

Заряжает руки мага электрическим полем, которое разряжается о монстра или само собой со временем. Когда заклинание применено - появляется изображение заряженной

руки. Маг может атаковать этой рукой из первого ряда как обычным оружием. Эффект: 1-8 ХП + 1 ХП за каждый уровень мага.

2 уровень

<u>BLUR</u>

Радиус - 0
Длительность - краткая
Область действия - сам маг

Положение мага становится нечетким - в него становится труднее попасть при атаке. Противовесом этому заклинанию выступает TRUE SEEING.

<u>DETECT INVISIBILITY</u>

Радиус - близкий
Длительность - средняя
Область действия - один квадрат перед группой

Помогает группе видеть невидимых монстров, предметы или магические эффекты. Не выявляет иллюзии.

<u>INVISIBILITY</u>

Радиус - 0
Длительность - специальная
Область действия - одна цель

Персонаж становится невидимым, пока не атакует монстра. Некоторые мощные монстры все равно всех видят.

<u>IMPROVED IDENTITY</u>

Радиус - 0
Длительность - мгновенная
Область действия - один предмет в руке мага

Определяет, что именно находится в руке мага. Можно узнать название предмета, его свойства и особенности при атаке. Некоторые предметы, например, магические книги, нельзя определить этим заклинанием.

<u>MELF ACID ARROW</u>

Радиус - длинный
Длительность - специальная
Область действия - одна цель

Заклинание создает стрелу, которая приравнивается к стреле, выпущенной бойцом, имеющим такой же уровень, как маг. Стрела летит на любое расстояние. Эффект: 2-8 ХП за атаку. За каждые три уровня мага стрела получает дополнительную атаку. Например, стрела мага 3-5 уровня атакует дважды, а мага 6-8 уровня - трижды.

<u>PROTECTION FROM PARALYSIS</u>

Радиус - 0
Длительность - длительная
Область действия - один персонаж

Реципиент этого заклинания приобретает иммунитет против парализующих веществ, таких как яд и желчь, а также парализующих заклинаний типа HOLD PERSON и SLOW. Заклинание не может уберечь персонаж от наносимого при атаке вреда.

3 уровень

<u>DISPEL MAGIC</u>

Радиус - 0
Длительность - мгновенная
Область действия - вся группа с окружающими ее квадратами

Снимает эффект любого заклинание, наложенного на область действия. Не влияет на заклинание лечения типа CURE, но снимает заклинания типа BLESS, HOLD PERSON и т.п.

FIREBALL

Радиус - длинный

Длительность - мгновенная

Область действия - квадрат цели

Заклинание создает мощный огненный шар, который наносит повреждение всему, что находится на квадрате цели. Эффект 1-6 ХП за каждый уровень мага. Максимальная сила - 60 ХП.

HASTE

Радиус - 0

Длительность - средняя

Область действия - один реципиент на каждый уровень мага

Заклинание ускоряет в два раза движение и скорость нанесения ударов бою реципиентами. Впрочем, маги и клерики при этом не могут выдавать заклинания быстрее обычного. Продолжительность заклинания растет с уровнем мага.

HOLD PERSON

Радиус - длинный

Длительность - средняя

Область действия - до 4-х целей

Влияет на людей, полулюдей и гуманоидов. Попавшие под его влияние замирают и не могут двигаться и говорить. Продолжительность заклинания растет с ростом уровня мага.

HOLD UNDEAD

Радиус - длинный

Длительность - средняя

Область действия - до 3-х целей

Влияет аналогично предыдущему заклинанию на немертвых созданий, которые слабее мага. Это заклинание автоматически оказывает действие на скелетов и зомби. Остальные немертвые существа могут сопротивляться заклинанию, длительность которого растет с ростом уровня мага.

INVISIBILITY 10 RADIUS

Радиус - 0

Длительность - специальная

Область действия - вся группа

Вся группа невидима, пока не нападет на монстра. Определенные мощные твари все равно чувствуют присутствие группы.

LIGHTING BOLT

Радиус - длинный

Длительность - мгновенная

Область действия - 2 квадрата

Маг бросает в противника мощный электрический заряд. Заряд поражает первую цель, после чего продолжает двигаться на следующий квадрат. Эффект: 1-6 ХП за каждый уровень мага. Максимум - 60 ХП.

На 2 квадрата 1-6/LVL до 10 LVL максимум.

SLOW

Радиус - длинный

Длительность - длинная

Область действия - 2 квадрата

Заклинание заставляет противника двигаться и атаковать с половинной скоростью. Замедленные монстры получают понижение защиты на 4 единицы, у них становятся слабее атаки. Также перестают действовать бонусы, связанные с повышенной ловкостью.

VAMPIRIC TOUCH

Радиус - близкий

Длительность - одна атака

Область действия - сам маг

Появляется мерцающая рука. Если маг находится в первом ряду, то он может атаковать ею, как обычным оружием. Эффект: 1-6 ХП за каждые 2 уровня мага. При этом хит-поинты добавляются к здоровью мага. Любой нанесенный ему вред будет сначала вычитаться из этих приобретенных ХП. Заклинание не влияет на немертвых монстров типа скелетов.

WATER BREATHING

Радиус - 0

Длительность - длинный

Область действия - вся группа

Предоставляет группе возможность дышать под водой, пока длится заклинание. Продолжительность заклинания делится на количество реципиентов.

4 уровень

FEAR

Радиус - близкий

Длительность - средняя

Область действия - один квадрат

Маг выдает конус ужаса. Любое создание, на которое подействует это заклинание, поджимает хвост и бежит прочь от группы. Продолжительность испуга зависит от уровня мага и растет с ростом его способностей.

ICE STORM

Радиус - от среднего до длинного

Длительность - мгновенная

Область действия - в виде креста (3x3 квадрата)

Заклинание рождает шторм падающих валунов. Эффект: 3-30 ХП вреда. Радиус действия растет с ростом уровня мага.

IMPROVED INVISIBILITY

Радиус - 0

Длительность - краткая

Область действия - Один персонаж

Цель становится невидимой и остается таковой даже, если проведет атаку оружием или заклинанием. В невидимого персонажа труднее попасть. Противовесом этому заклинанию выступает TRUE SEEING. Некоторые мощные монстры все равно видят всю группу.

REMOVE CURSE

Радиус - 0

Длительность - постоянная

Область действия - один персонаж

Позволяет персонажу избавиться от поклятого предмета. При этом сам предмет не меняет своих отрицательных свойств.

5 уровень

CONE OF COLD

Радиус - близкий
Длительность - мгновенная
Область действия - три квадрата

Маг выдает замораживающий конус сверххолодного воздуха. Эффект: 2-5 ХП на каждый уровень мага.

HOLD MONSTER

Радиус - длинный
Длительность - средняя
Область действия - один квадрат

То же, что и HOLD PERSON, но действует на большее количество типов монстров. Не влияет на немертвых существ. Длительность растет с ростом уровня мага.

WALL OF FORCE

Радиус - близкий
Длительность - краткая
Область действия - один квадрат

Создается силовой барьер, который останавливает монстров и заклинания. Возникшая стена может быть разрушена заклинанием DISINTEGRATE. Также она пропадает, если сама группа зайдет в силовое поле.

6 уровень

DEATH SPELL

Радиус - длинный
Длительность - мгновенная
Область действия - три квадрата

Заклинание способно убить слабое существо, но с ростом крутости противников будет убивать все реже и реже. Некоторые мощные монстры имеют иммунитет к этому заклинанию. Ему не поддаются также немертвые существа и пришельцы из других плоскостей.

DISINTEGRATE

Радиус - близкий
Длительность - мгновенная
Область действия - одна цель

Это заклинание заставляет исчезнуть одно создание. Пропадание мгновенно и навсегда.

FLESH TO STONE

Радиус - средний
Длительность - постоянная (или до применения контрзаклинания)
Область действия - одна цель

Превращает одну цель в камень. Эффект может быть отменен с помощью STONE TO FLESH.

STONE TO FLESH

Радиус - 0
Длительность - постоянная (или до применения контрзаклинания)
Область действия - один персонаж

Восстанавливает из камня один персонаж. Окаменеть персонаж мог под воздействием заклинания FLESH TO STONE или при контакте с монстрами типа медузы или базилиска.

TRUE SEEING

Радиус - 0
Длительность - краткая
Область действия - специальная

С помощью этого заклинания группа может видеть истинную природу вещей. Стены-иллюзии, невидимые монстры и предметы, магические эффекты - субъекты действия этого заклинания. Также оно может подсказать о наличии западни - предмет получит при этом красную подсветку.

7 уровень

ACID STORM (кислотный шторм)

Радиус - длинный
Длительность - мгновенная
Область действия - 3 квадрата

Заклинание вызывает поток кислоты. Эффект: 1-6 ХП за каждый уровень мага (до 7-го уровня) плюс 1-8 ХП за каждый уровень выше 7-го.

FINGER OF DEATH (палец смерти)

Радиус - 0
Длительность - постоянная
Область действия - одна цель

Это заклинание лишает жертву жизненных сил. Причем она уже не подлежит оживлению или восстановлению. Маг применяет заклинание и указывает пальцем на цель. Если ему повезет - существо будет убито, если нет - ему будет нанесен вред 3-17 ХП.

MORDENKAINEN'S SWORD (меч Морденкайна)

Радиус - близкий
Длительность - средняя
Область действия - 1 цель/1 атаку

Заклинание создает меч, которым маг может драться из 2-3 рядов. При этом сила ударов расчитывается для бойца, обладающего уровнем, равным половинному уровню мага. В 5% случаев меч попадает в цель автоматически. Эффект: 5-20 ХП для средних по размеру существ и 5-30 ХП для больших.

POWER WORD, STUN (еще одна заморозка)

Радиус - длинный
Длительность - специальная
Область действия - 1 цель

При применении этого заклинания - цель замирает и не может двигаться. Чем меньше ХП у создания, тем дольше оно будет пребывать без движения. Очень крутые и сильные монстры имеют против этого заклинания иммунитет.

8 уровень

ABI-DALZIM'S HORRID WILTING (кошмарное увядание по Аби-Далзиму)

Радиус - близкий
Длительность - средняя
Область действия - 1 квадрат

Это заклинание испаряет влагу из тел жертв. Эффект: 1-8 ХП за каждый уровень мага. Особенно полезно применять против водных созданий и растений.

BIGBY'S CLENCHED FIST (сжатый кулак Бигби)

Радиус - близкий
Длительность - средняя

Область действия - 1 цель/1 атаку

Заклинание создает огромный кулак, которым маг управляет на расстоянии во время схваток. Кулак попадает в цель всегда, но наносимый вред варьируется от легкого до тяжелого. С помощью этого заклинания маг может наносить удары из задних рядов.

9 уровень

ENERGY DRAIN (лишение энергии)

Радиус - близкий

Длительность - постоянная

Область действия - 1 цель

Если цель поражена магом, то она теряет 2 уровня или 2-16 ХП. Цель также теряет все бонусы при проведении атаки.

METEOR SWARM (метеоритный рой)

Радиус - длинный

Длительность - мгновенная

Область действия - 3х3 квадрата

Выпускается четыре FIREBALLа. Все на их пути терпит максимальный вред от заклинания. Шары летят друг за другом.

POWER WORD, KILL (еще одна убивалка)

Радиус - длинный

Длительность - постоянная

Область действия - 1 квадрат

Это заклинание убивает существо с количеством ХП, не превышающим 60. Оно также убивает 2 и более существ с количеством ХП, не превышающим 10 (суммарный максимум - до 120 ХП) Например, этим заклинанием можно покончить с 12 монстрами силой в 10 ХП каждый.

TIME STOP (остановка времени)

Радиус - 0

Длительность - краткая

Область действия - вся группа

Это заклинание на мгновение останавливает время и позволяет магу и группе наложить дополнительные заклинания или сбежать. Все существа за пределами области временно перестают двигаться. Только уникальные создания уровня полубогов и выше имеют иммунитет к этому заклинанию.

Применяемые заклинания клериков

1 уровень

BLESS

Радиус - 0

Длительность - средняя

Область действия - вся группа

Благословение - поднимает мораль группы. Все персонажи получают бонус в атаке. Заклинания BLESS не суммируются по эффекту. Их также могут накладывать паладины высокого уровня.

CAUSE LIGHT WOUNDS

Радиус - близкий

Длительность - постоянная

Область действия - 1 цель

Наносится рана. Эффект : 1-8 ХП. Клерик должен быть в первом ряду.

CURE LIGHT WOUNDS

Радиус - 0

Длительность - постоянная

Область действия - 1 персонаж

Лечение. Эффект: 1-8 ХП. Может применяться паладинами высокого уровня.

DETECT MAGIC

Радиус - 0

Длительность - мгновенная

Область действия - предметы группы

Маг определяет наличие в группе магических предметов. На короткий промежуток времени такие предметы выделяются цветом. Может применяться паладинами высокого уровня.

PROTECTION FROM EVIL

Радиус - 0

Длительность - средняя

Область действия - 1 персонаж

Это заклинание охватывает реципиента магической оболочкой, которая служит защитой от атак любых существ. Продолжительность заклинания растет с ростом уровня клерика. Может применяться паладинами высокого уровня.

2 уровень

AID

Радиус - 0

Длительность - от краткой до средней

Область действия - 1 персонаж

Действует как BLESS. Кроме этого, добавляет реципиенту 1-8 ХП. Продолжительность заклинания растет с ростом уровня клерика.

FLAME BLADE

Радиус - краткий

Длительность - средняя

Область действия - 1 цель

В руке мага появляется огненный меч. Им можно атаковать, как обычным, эффект: 7-10 ХП. Продолжительность заклинания растет с ростом уровня клерика. Если существа имеют иммунитет к огню - вред, наносимый им этим заклинанием, уменьшается.

HOLD PERSON

Радиус - длинный

Длительность - средняя

Область действия - до 4 целей

Влияет на людей, полулюдей и гуманоидов. Попавшие под его влияние замирают и не могут двигаться и говорить. Продолжительность заклинания растет с ростом уровня клерика.

RESIST COLD

Радиус - 0

Длительность - средняя

Область действия - 1 персонаж

Придает реципиенту определенную сопротивляемость заклинаниям, в основе которых лежит холод. Персонаж при этом получает меньше вреда, чем без этой защиты.

RESIST FIRE

Радиус - 0

Длительность - средняя

Область действия - 1 персонаж

Придает реципиенту определенную сопротивляемость заклинаниям, в основе которых лежит огонь. Персонаж при этом получает меньше вреда, чем без этой защиты.

SLOW POISON

Радиус - 0

Длительность - длинная

Область - 1 персонаж

Это заклинание замедляет на определенное время воздействие любого типа яда на персонаж. Когда заклинание перестает действовать - жертва начинает испытывать воздействие яда в полной мере. Для ее лечения нужно применить NEUTRALIZE POISON. Может применяться паладинами высокого уровня.

SPIRITUAL HAMMER

Радиус - длинный

Длительность - средняя

Область - 1 цель/1 атаку

Это заклинание создает силовой молот, который клерик может швырнуть в противника. Чем выше уровень клерика, тем больший вред этот молот нанесет. Молот после атаки возвращается к клерику и исчезает после окончания срока действия заклинания.

3 уровень

CREATE FOOD & WATER

Радиус - 0

Длительность - постоянная

Область действия - специальная

Вся группа наедается досыта. Если полоса пищи у персонажей пуста - они получают вред от голода - 1 ХП за каждые 24 часа. Голодающие маги и клерики не могут восстанавливать заклинания.

DISPELL MAGIC

Радиус - 0

Длительность - мгновенная

Область действия - вся группа и прилегающие квадраты

Снимает заклинания, наложенные на группу. Не влияет на заклинания лечения, но снимет HOLD PERSON, BLESS и т.п.

MAGICAL VESTMENT

Радиус - 0

Длительность - средняя

Область действия - сам клерик

Одежда клерика превращается в защитную с AC=5. За каждые три уровня клерика, начиная с 5-го, одежда получает дополнительную единицу в защите. Например, клерик 11-го уровня получит одежду AC=3. Это заклинание не суммируется по эффекту с другими. Продолжительность заклинания растет с ростом уровня клерика.

NEGATIVE PLAIN PROTECTION

Радиус - 0

Длительность - длинная или пока персонаж не будет атакован

Область действия - один персонаж

Заклинание предоставляет реципиенту частичную защиту от атак немертвых существ, которые уменьшают уровень жертвы. Тем не менее, персонажи продолжают получать повреждения от атак. Немертвые существа, которые атакуют персонажей, находящихся под защитой этого заклинания, сами получают повреждения величиной в 2-12 ХП от

положительной энергии этого заклинания.

PRAYER

Радиус - 0
Длительность - от краткой до средней
Область действия - вся группа

Более мощная версия BLESS. Увеличивает боевые способности группы и уменьшает их у противников. Не имеет суммарного эффекта. Продолжительность заклинания растет с ростом уровня клерика.

PROTECTION FROM FIRE

Радиус - 0
Длительность - длинная
Область действия - 1 персонаж

Реципиент получает иммунитет к воздействию огня на определенное время. Заклинание поглощает вред от таких атак. После того, как оно вобрало определенную дозу огня, заклинание перестает действовать.

REMOVE PARALISYS

Радиус - 0
Длительность - постоянная
Область действия - от 1 до 4 персонажей

Заклинание снимает эффект паралича или аналогичной магии. Является антиподом заклинаниям HOLD, SLOW.

4 уровень

BLESSED WARMTH

Радиус - 0
Длительность - средняя
Область действия - вся группа

Придает группе свойство переносить естественный холод и повышает ее защиту против магических атак, основанных на холоде.

CAUSE SERIOUS WOUNDS

Радиус - 0
Длительность - постоянная
Область действия - 1 цель

Аналогичен заклинанию CAUSE LIGHT WOUND, но наносит 3-17 ХП вреда.

CURE SERIOUS WOUNDS

Радиус - 0
Длительность - постоянная
Область действия - 1 персонаж

Аналогичен заклинанию CURE LIGHT WOUNDS, но лечит 3-17 ХП вреда.

FREE ACTION

Радиус - 0
Длительность - длинная
Область действия - 1 персонаж

После наложения этого заклинания персонаж способен нормально атаковать под водой. Также он приобретает иммунитет против заклинаний типа SLOW, HOLD, PARALYSIS. Обратите внимание: хотя персонаж теперь может свободно передвигаться под водой, он по-прежнему не может под ней дышать.

NEUTRALIZE POISON

Радиус - 0
Длительность - постоянная

Область действия - 1 персонаж

Лечит от яда. Если персонаж уже умер от яда - его нельзя вернуть к жизни с помощью этого заклинания.

POISON

Радиус - близкий
Длительность - мгновенная
Область действия - 1 цель

Произнеся это заклинание, клерик получает возможность отравлять прикосновением руки. Существо, к которому он прикоснется, может умереть от воздействия яда.

PROTECTION FROPM EVIL RADIUS 10

Радиус - 0
Длительность - от средней до длинной
Область действия - вся группа

Заклинание аналогично PROTECTION FROM EVIL, но действует на всю группу. Продолжительность заклинания растет с ростом уровня клерика.

5 уровень

CAUSE CRITICAL WOUNDS

Радиус - 0
Длительность - постоянная
Область действия - 1 цель

Аналогичен CAUSE LIGHT WOUNDS, но наносит 6-27 ХП вреда. Клерик должен быть в пером ряду.

CURE CRITICAL WOUNDS

Радиус - 0
Длительность - постоянная
Область действия - 1 персонаж

Аналогичен CURE LIGHT WOUNDS, но лечит 6-27 ХП вреда.

FLAME STRIKE

Радиус - длинный
Длительность - мгновенная
Область действия - 1 квадрат

Клерик вызывает падающий с неба столб пламени. Эффект: 6-48 ХП вреда.

RAISE DEAD

Радиус - 0
Длительность - постоянная
Область действия - 1 персонаж

Оживление персонажей (кроме эльфов). Шансы на успех зависят от конституции оживляемого и удачи.

SLAY LIVING

Радиус - короткий
Длительность - постоянная
Область действия - 1 цель

Жертва этого заклинания либо погибает, либо получает серьезные повреждения. Чем выше уровень противника, тем больше у него шансов уцелеть.

TRUE SEEING

Радиус - 0
Длительность - краткая
Область действия - специальная

С помощью этого заклинания группа может видеть истинную природу вещей.

Стены-иллюзии, невидимые монстры и предметы, магические эффекты - субъекты действия этого заклинания. Также оно может подсказать о наличии западни - предмет получит при этом красную подсветку.

6 уровень

HARM

Радиус - близкий

Длительность - постоянная

Область действия - 1 цель

Почти убивает жертву, оставляя ей только несколько ХП, независимо оттого, сколько ХП было у жертвы перед применением заклинания. Клерик должен быть в первом ряду.

HEAL

Радиус - 0

Длительность - постоянная

Область действия - 1 персонаж

Полностью излечивает персонаж от вреда, яда, слепоты и паралича.

HEROE'S FEAST

Радиус - 0

Длительность - постоянная

Область действия - вся группа

Заклинание кормит группу, лечит болячки и приносит благословение. Более того, группа приобретает иммунитет к страху, яду, чувству безысходности и паники на протяженный участок времени.

SOL'S SEARING ORB

Радиус - длинный

Длительность - мгновенная

Область действия - 1 цель

Превращает драгоценный камень в оружие. Камень должен быть брошен немедленно, т. к. он превращается в обжигающую сферу. Увеличиваются шансы клерика попасть в противника. Если есть попадание - жертве наносится 6-36 ХП вреда огнем и она на какое-то время становится слепой от вспышки. Немертвые существа испытывают удвоенный эффект этого заклинания.

7 уровень

FIRE STORM

Радиус - длинный

Длительность - мгновенная

Область действия - крест 3x3 квадрата

Вся область пронизывается струями пламени, равными по эффекту FIREBALLам. Все существа получают 2-16 ХП вреда + дополнительный вред, который обусловлен уровнем клерика.

RESSURECTION

Радиус - 0

Длительность - мгновенная

Область действия - 1 персонаж

Восстанавливает персонаж к жизни. В том числе - и эльфов! При этом восстанавливаются все хит-поинты персонажа, который тут же может опять ввязаться в драку.

Долина надгробий (BURIAL GLEN)

МОГИЛЬНЫЕ ПРИЗРАКИ (GRAVE MISTS) - с ними несложно справиться. Они не могут причинить Вам слишком много вреда. Используйте против одиночных призраков холодное оружие, против их групп (до 8-ми штук) - комбинацию магических заклинаний и атак холодным оружием. На них не влияют заклинания, основанные на холоде, удержании и воздействии на разум. Применяйте против них TURN UNDEAD, MAGIC MISSILE, LIGHTING BOLT.

Могила воинов, уровень 1 (WARRIOR'S TOMB LEVEL 1)

ДУХИ МЕЧНИКОВ (SWORDWRAITHS) - могут нанести незначительное повреждение, но обладают способностью лишать персонажи силы. Хотя они не обладают большим количеством хит-поинтов, чтобы нанести по ним удар Вашим персонажам понадобится оружие не ниже +2. Поэтому, перед тем как зайти взглянуть на могилку воинов, позаботьтесь об оружии. Против больших групп разумно применять комбинацию магических и оружейных атак. Также не забывайте поглядывать по сторонам - их обычно сопровождает немертвая тварь.

НЕМЕРТВАЯ ТВАРЬ (UNDEAD BEAST) - с ними справиться тяжело. Они устойчивы к воздействию огня, ударам мечей и топоров, обладают большим количеством хит-поинтов и имеют 20%-ную сопротивляемость магии. Чтобы расправиться с этой нечистью - применяйте тупое оружие и заклинания MAGIC MISSILE или LIGHTING BOLT.

Могила воинов, уровень 2 (WARRIOR'S TOMB LEVEL 2)

ВИГИ (WIGHTS) - если Вы успеете расправиться с ними на расстоянии - они покажутся Вам не слишком серьезным противником. Они обладают очень неприятной способностью уменьшать уровень персонажа на 1 единицу при каждой результативной атаке. К счастью, они не так часто достигают своей цели. Как правило, они передвигаются парами или небольшими группами, часто - в сопровождении ТЕНЕЙ. Как немертвые создания, они обладают свойственной таким существам устойчивостью к заклинаниям. Против них можно применять TURN UNDEAD, MAGIC MISSILES и FIREBALL, а также атаки оружием.

ТЕНИ (SHADOWS) - их просто прикончить, они подобно вигам хорошо сопротивляются магии и не так уж часто попадают в цель. Они тоже могут пить Ваши ресурсы: на этот раз - силу персонажей. Тактика для борьбы с ними: удар - шаг назад - удар и т.д. Чтобы нанести по ним удар, требуется оружие не ниже +1. Но лучше всего против них применять TURN UNDEAD.

ФФЛАР (FFLAR) - дух капитана Мифа Драннора. Имеет уйму хит-поинтов и дерется круче, чем большинство монстров. Причем, вопреки его мнению, он сражается все-таки один против Вашей группы.

Лесная тропа (FOREST TRAIL)

МИНОТАВРЫ (MINOTAURS) - достаточно просто убиваются, если только не встретятся в огромном количестве. Наносят среднее повреждение. Против них вполне можно применять атаки оружием (для одиночек) в комбинации с магией (для групп).

ФЕЙРЫ (FEYRS) - крутые монстры, которые остаются невидимыми до первого удара. Имеют хороший запас прочности, обладают 40%-ной устойчивостью к магии. Как правило бродят в одиночку. Лучше всего - используйте против них массированную атаку холодным оружием.

Развалины квартала гильдии (GUILDHALL QUARTER RUINS)

ВЕДЬМЫ (HAGS) - они на 30%-тов устойчивы к магии, обладают приличным количеством хит-поинтов. Лучше всего изрубить их в куски. Обычно движутся группами

по 13 штук (чертова дюжина), иногда - по одиночке. Часто их сопровождает химера, которая, безусловно, значительно опаснее.

ХИМЕРЫ (CHIMERAS) - убить эту нечисть не очень просто. Головы дракона плюются FIREBALLами, а звериные головы склонны кусаться. Сопротивлением к магии не обладают, так что вперед - заклинаниями по ним, заклинаниями. Неплохо также применять защитные предосторожности типа RESIST FIRE или PROTECTION FROM FIRE. И уворачивайтесь от шариков, уворачивайтесь!

Гильдия магов, уровень 1 (MAGE'S GUILD LEVEL ONE)

СЛИЗНЯКИ ОГРЫ (OGRE SLUGS) - некоторые убиваются просто, другие - не очень. Могут нанести средний вред, не обладают сопротивлением к магии. Тупое оружие наносит им удары половинной силы. Применяйте против них колюще-режущее. Обычно передвигаются по одиночке или вдвоем.

ПРИЗРАКИ ДОЗОРНЫХ (WATCHGHOSTS) - бродят по 3-4 штуки, обладают средней крутостью. Могут причинить средний вред и используют в нападении знобящий луч. Уворачивайтесь от их атак и рубите их, рубите...

Гильдия магов, уровень 2 (MAGE'S GUILD LEVEL TWO)

СКАЛАДАРЫ (SCALADARS) - трудноубиваемая тварь. Насколько они круты? "Ну, очень круты". Острое оружие особо на них не действует. Уворачивайтесь и применяйте против них тупое (булавы - Вам ведь уже казалось, что они больше не понадобятся). Даже пустыми руками Вы будете драться с большей эффективностью, чем мечами. Скаладары швыряются LIGHTING BOLT и соответственно устойчивы к этому заклинанию, а также к MAGIC MISSILES, DISINTEGRATE, HOLD, а также к магии, основанной на холоде. Имеют определенную устойчивость и к магии, основанной на огне. Помимо всего прочего - они на 35% устойчивы к любой магии. Если Вы обладаете Кольцом Тробрианда (Ring of Trobriand), то обнаружите, что они позволяют угробить себя без ответного сопротивления.

СТАЛЬНЫЕ ТЕНИ (STEEL SHADOWS) - убиваются без особых сложностей. Имеют всего несколько хит-поинтов, не устойчивы к магическим атакам, в общем, сложности не представляют.

Гильдия магов, уровень 3 (MAGE'S GUILD LEVEL THREE)

ЗЕМНЫЕ ПРИМИТИВЫ (EARTH ELEMENTALS) - тяжело с ними - у них много хит-поинтов, для драки требуется оружие не ниже + 2, они достают одним ударом всех персонажей в группе и достают круто. Группу с низкими показателями они способны изничтожить полностью. Опасайтесь групп этих существ. Постоянно уворачивайтесь от их ударов и применяйте тактику "удар - шаг в сторону" в комбинации с магией. Пусть Ваш маг не жадничает и применит против них волшебные палочки. И двигайтесь, двигайтесь!

АКВЕЛЛАН (ACWELLAN THE LICH) - чтобы сконфузить Вашу группу, этот товарищ создаст несколько своих зеркальных отражений. Определить, где настоящий будет несложно. Если Вы рубанете по образу - он пропадает. Бейте их подряд, пока не натолкнетесь на оригинал. Дальше - без особенностей.

ВОДЯНЫЕ ЧУДИЩА (WATER WEIRDS) - их не так много, и они достаточно просто уничтожаются. Применяйте против них тупое оружие. Острые клинки не будут эффективны. Магия, замешанная на холоде, замедлит их реакции, временами их может достать и огненная магия. Итак, при встрече перевооружитесь булавами и сделайте страшные глаза. Вы победите - я уверен.

Гильдия магов, уровень 4 (MAGE'S GUILD LEVEL FOUR)

СЛИТЕРМОРФЫ (SLITHERMORPHS) - эти бестии не продержатся долго против хорошо вооруженной группы. Они имеют среднее количество хит-поинтов, но могут нанести довольно серьезный вред персонажам, если их удар достигнет цели. Не имеют

сопротивления магии. Несколько хороших попаданий - и их не стало.

ВОДЯНЫЕ ПРИМИТИВЫ (WATER ELEMENTALS) - имеют много хит-поинтов и крутые удары. Но, в отличие от земных собратьев, могут бить только одного оппонента за один удар. Не имеют сопротивления магии, но для того, чтобы с ними сражаться, Вам понадобиться оружие не ниже + 2. Попробуйте применить против них заклинание ABI-DALZIM HORRID WILTING.

Развалины квартала храма (TEMPLE QUARTER RUINS)

ТРОЛЛИ (TROLLS) - большие грубияны, которые любят кушать искателей приключений в поджаренном виде. Грубая кожа служит им хорошей защитой. Бродят они, как правило, большими группами. Бейте по ним издалека заклинаниями. Магия, основанная на огне и электричестве, наносит повреждение их коже, уменьшая ее защитные свойства.

ВАЙВЕРН (WYWERN) - выглядят более круто, чем есть на самом деле. Эти драконоподобные ящерицы не очень опасны. С ними вполне можно расправиться с помощью атак оружием. Применяйте против них LIGHTING BOLTS или CONE OF COLD.

Храм Латандера, уровень 1 (TEMPLE OF LATANDER LEVEL ONE)

ТЕНИ (SHADES) - есть два типа этой нечисти - бойцы и маги. Т.к. маги не применяют заклинаний - опасайтесь больше бойцов. Оба типа круто дерутся и устойчивы к магии на 60 %. Пользуйтесь, как и во всех прочих случаях, ALL ATTACK.

ЖИВАЯ ГРЯЗЬ (LIVING MUCK) - очень дрянные существа. Когда Вы их атакуете, они разьедают Ваше металлическое оружие. Их нельзя достать кислотами, электричеством и ядами. Огненная магия наносит им половинный вред, время от времени их можно достать заклинаниями, основанными на холоде. Лучший способ для борьбы с ними - сыпать по ним заклинаниями типа CONE OF COLD. Единственное оружие, которое не подвержено распаду при сражении с ними, - деревянное, а также - метательные топоры (томагавки).

Храм Латандера, уровень 2 (TEMPLE OF LATANDER LEVEL TWO)

КОСТЯНЫЕ НАГИ (BONE NAGAS) - не имеют много хит-поинтов, но могут круто навредить неподготовленной группе. Швыряются заклинаниями MAGIC MISSILES, атакуют ядовитыми зубами и зазубренным хвостом. Имеют иммунитет против заклинаний, основанных на удержании, смерти, холоде и яде. Лучшая атака против них - LIGHTING BOLTS и ALL ATACK.

ТЩУЩИЕСЯ КУЧИ (SHAMBLING MOUNDS) - огромные тащущиеся кучи растений. Драться с ними - сплошное раздражение, т.к. все удары наносят им только половинный вред и на них не влияет магия огня и электричества. Лучше всего применять против них MAGIC MISSILE, HOLD MONSTER и ABU-DALZIM'S HORRID WILTING.

Храм Латандера, уровень 3 (TEMPLE OF LATANDER LEVEL THREE)

ДУХИ НАГОВ (SPIRIT NAGAS) - единственная опасность, исходящая от них, - яд. Имеют мало хит-поинтов. Несколько быстрых ударов - и с ними покончено.

СТОНУЩИЕ ДУХИ (GROANING SPIRITS) - всегда передвигаются поодиночке. С ними несложно совладать, если Вы не забудете несколько вещей: для того, чтобы с ними драться, требуется оружие не ниже + 1, они имеют иммунитет к воздействию холода и электричества. Просто атакуйте оружием и Вы победите.

Храм Латандера, уровень 4 (TEMPLE OF LATANDER LEVEL FOUR)

РЫЦАРИ СМЕРТИ (DEATH KNIGHTS) - достойные противники. И мечи у них мощные - + 4. И плюются они FIREBALLами. И к магии устойчивы на 75%. Хорошим методом будет наложить на группу защитное заклинание PROTECTION FROM FIRE.

ПСЫ ТЕНИ (SHADOW HOUNDS) - бродят стаями и бросаются на всех неместных. Требуемое оружие - не меньше + 1. Особых проблем не представляют.

ТЕМНЫЙ БОГ (THE DARK GOD) - его победить очень сложно. Нужно заранее подготовиться. Персонажи в заднем ряду должны быть вооружены оружием, которое может достигать противника - POLEARMS подойдут для бойцов, клерики могут применять заклинание SPIRITUAL HAMMER, а маги - BIBY'S CLENCHED FIST. Также наложите на группу столько защитных заклинаний, сколько будет возможно.

Перед схваткой с темным богом, Вам придется уничтожить его помощников - охранников. После этого, не переставая двигаться, применяйте ALL ATTACK. Ни в коем случае не останавливайтесь на одном месте. Уворачивайтесь и бейте сами. И все будет OK!

Вспомогательные персонажи

Во время игры Вашей группе могут встретиться следующие вспомогательные персонажи:

DALMAIR RALLYHORN

Класс - рейнжер, уровень -11, раса- полуэльф, мужчина, законопослушный хороший, сила - 18/52, мудрость -15, конституция - 15, интеллект - 13, ловкость - 17, обаяние - 13, хит-поинты - 83, где найти - лесная тропа (4), состояние - жив и здоров, снаряжение - длинный меч + 3, короткий меч + 1, цепь эльфов + 2, длинный лук, пятнадцать стрел + 2.

REX

Класс - клерик, уровень - 9, законопослушный хороший, раса - сауриал, мужчина, сила - 17, мудрость - 15, конституция - 12, интеллект - 13, ловкость - 16, обаяние - 14, хит-поинты - 50, где найти - руины квартала гильдии (11), состояние - жив, снаряжение - булава + 2, святой символ, защитные наручни + 2.

FATHER JON

Класс - клерик/маг, уровень - 10/10, раса- полуэльф, мужчина, нейтральный хороший, сила - 15, мудрость -16, конституция - 14, интеллект - 16, ловкость - 16, обаяние - 14, хит-поинты - 40, где найти - развалины квартала храма (4), состояние - жив и здоров, снаряжение - святой символ, книга заклинаний, защитное кольцо + 3, булава + 2, палочка ACID STORM, защитные наручни + 1.

ISARN

Класс - боец/вор, уровень - 8/8, раса - карлик, мужчина, нейтральный законопослушный, сила - 16, мудрость -15, конституция - 17, интеллект - 10, ловкость - 15, обаяние - 12, хит-поинты - 71, где найти - могила воинов уровень два (появится после отдыха группы), состояние - жив и здоров, но очень голоден, снаряжение - три кинжала + 1, топор + 2, кольчуга.

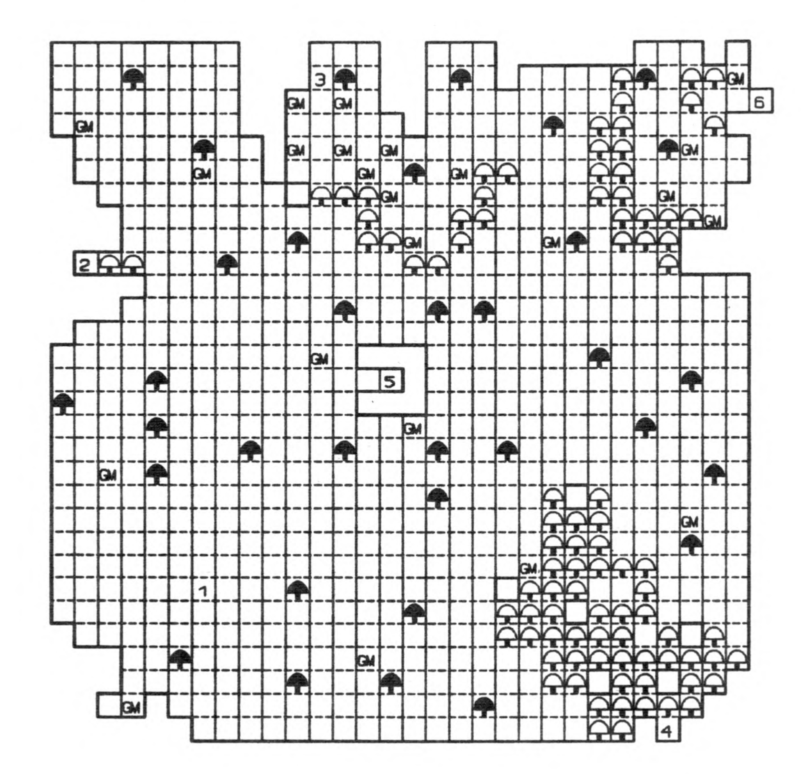
BUG

Класс - маг, уровень - 10, нейтральный хороший, раса - спрайт, мужчина, сила - 10, мудрость -10, конституция - 15, интеллект - 18, ловкость - 17, обаяние - 17, хит-поинты - 40, где найти - гильдия магов уровень два (3), состояние - жив и здоров, снаряжение - кольцо волшебства, книга заклинаний, палочка MAGIC MISSILES.

TABITHA

Класс - паладин, уровень - 10, нейтральный хороший, раса - спрайт, женщина, сила - 18/65, мудрость - 14, конституция - 16, интеллект - 15, ловкость - 16, обаяние - 18, хит-поинты - 92, где найти - храм Латандера уровень один (25), состояние - серьезно ранена (2 из 92 HP), снаряжение - пластинчатая броня + 2, кольцо невесомого падения, длинный меч + 2, святой символ.

Долина надгробий (BURIAL GLEN7)

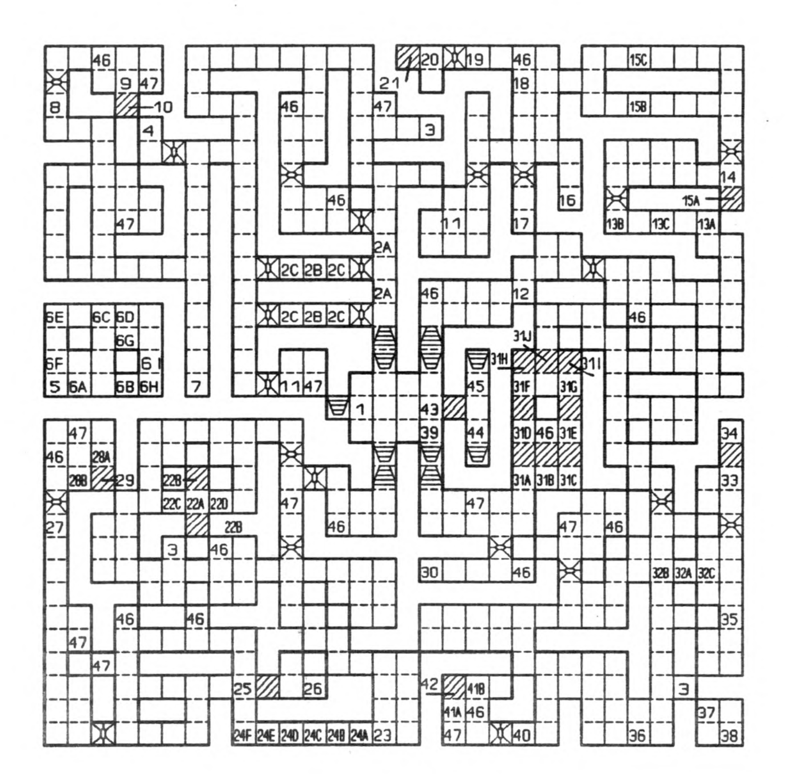


1. Таинственный незнакомец из Вотердипа транспортирует группу в это место.
2. Прорубаясь сквозь деревья с помощью топора + 3 (его взять в (3)), Вы обнаружите здесь кольчугу + 2, длинный лук и 8 стрел + 1.
3. 3 лечащих зелья, пластинчатая кольчуга + 1, топор + 2 и 4 пакета пищи.
4. Прорубившись сквозь деревья, группа выйдет к палочке MAGIC MISSILES и палочке FIREBALLS.
5. Прорубившись сквозь деревья, обнаружите выход на лесную тропу (FOREST TRAIL).

Могила воинов, уровень 1 (WARRIOR'S TOMB LEVEL 1)

1. Лестница, которая ведет в Долину надгробий (5).
2A-C. На пластине в 2A сказано: PRAY FOR THE DEAD - МОЛИСЬ ЗА МЕРТВЫХ.

Рукопись клерика PRAYER лежит там же. При первом попадании группы в 2B - в точке 2C появятся стены, поймав группу в ловушку. Для освобождения группы - наложить заклинание PRAYER.



3. В стене - открытый склеп. Периодически появляются монстры, которые атакуют группу. Закрыв склеп, прекратите появление монстров.
4. Люк, который ведет в (5).
5. Точка назначения люка в (4).
6A-I. Из 6A и 6B вылетают на север FIREBALLы; из 6C и 6D они же вылетают на юг; из 6E и 6F - они же вылетают на запад; Надавив на рычаг в 6G, активируем телепортер в 6H, при этом в 6I появится святой ключ (holy key). Также при этом деактивируются FIREBALLы в 6A - 6F; Телепортер в 6H телепортирует группу в (7).
7. Назначение телепортера в 6H.
8. Данный замок открывается святым ключом.
9. Маленький кинжал + 3 лежит на полу. Потайная кнопка на южной стене откроет нишу.

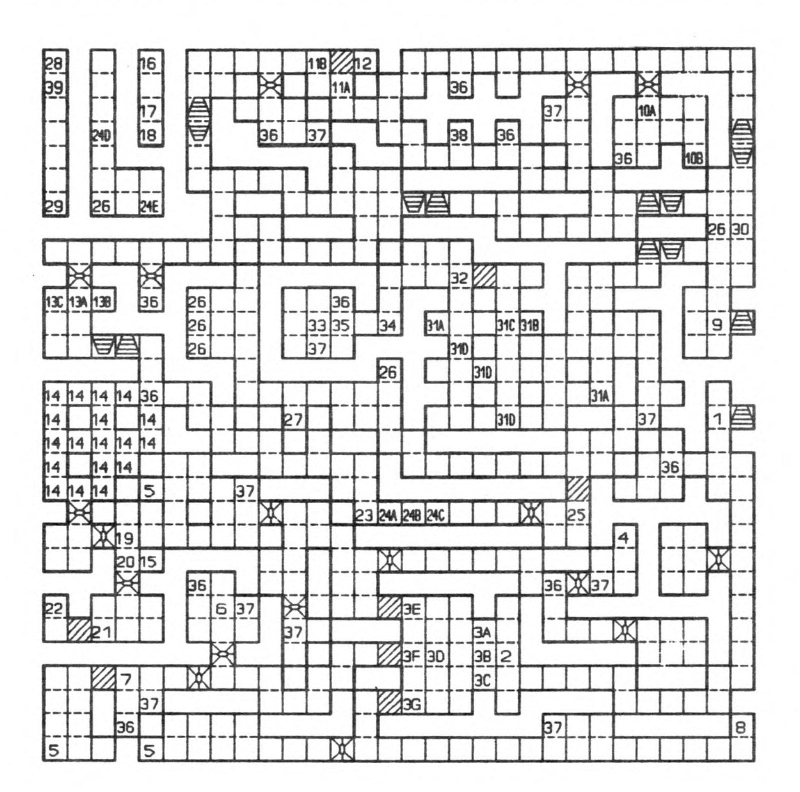
10. Опустите костяной рычаг вниз; после того, как все 4-ре костяных рычага в п.п. (10, 21, 29 и 42) будут опущены вниз, в (43) появится проход. На пластинке в этом месте упоминается капитан ФФлар.
11. Два рациона, зелье лечения и рукопись клерика RAISE DEAD.
12. Зелье гигантской силы.
13A-C. Наступив на пластину в 13А, активируете стену с зубьями: она начинает двигаться на восток из п. (13В). Нажав на рычаг (13С), деактивируете эту западню.
14. Нажав потайную кнопку на южной стене, откроете рычаг в (15А).
15A-C. Нажав на рычаг в (15А), деактивируете невидимые телепортеры в (15В) и (15С). Обратите внимание, что Вы должны либо выпить зелье гигантской силы, либо применить воровские отмычки, чтобы нажать на этот рычаг. Телепортер в 15В переносит Вас в 15С и наоборот. После переноса группа оказывается стоящей лицом на восток.
16. Рукопись клерика RESIST FIRE (сопротивление огню). Если Вы ее поднимете - она взорвется и принесет вред группе.
17. Палочка WALL OF FORCE.
18. Атакует немертвая тварь. Она обронит святой ключ, когда Вы убьете ее в очередной раз.
19. Замок открывается святым ключом.
20. Нажатием тайной кнопки на западной стене откроете потайной рычаг в 21.
21. Опустите костяной рычаг вниз; после того, как все 4-ре костяных рычага в п.п. (10, 21, 29 и 42) будут опущены вниз - в (43) появится проход. На пластинке в этом месте упоминается капитан ФФлар.
22A-D. Наступление на 22А с запада приведет к появлению немертвых тварей в 22В и 22С, а также - к появлению стены в 22D. Наступление на 22А с востока приведет к появлению немертвых тварей в 22В и 22D, а также - к появлению стены в 22С. Повернитесь на 180 градусов и уничтожьте немертвую тварь перед Вами. После этого идите вперед и уберите двух его товарищей.
23. На пластине надпись - "Не всем нужен вес".
24A-F. Чтобы избежать FIREBALLов в 24F, Вам нужно прижать определенные плиты. Прижмите плиты в 24 В, С и Е. Если будет прижата другая плита - из 24F прилетит FIREBALL. Невидимый телепортер в 24F переносит группу в 23, пока все плиты не будут правильно прижаты. Использование телепортера также приводит к выстрелу FIREBALLOM из 24F на восток.
25. Нажатием потайной кнопки на восточной стене открываем проход.
26. Святой ключ и короткий меч минус 2 "Maggot".
27. Открываем замок с помощью святого ключа.
28A-B. Короткий меч + 2 в 28А. Нажав тайную кнопку 28А или 28В, откроем рычаг в 29.
29. Опустите костяной рычаг вниз; после того, как все 4-ре костяных рычага в п.п. (10, 21, 29 и 42) будут опущены вниз, в (43) появится проход. На пластинке в этом месте упоминается капитан ФФлар.
30. Рукопись мага PROTECTION FROM PARALYSIS.
31A-J. Эта головоломка требует, чтобы Вы нажимали рычаги в определенном порядке. Опустите рычаг в 31В. Опустите рычаги в 31D и 31Е вниз. Опустите вниз рычаги 31А и 31С. Поднимите вверх рычаги в 31D и 31Е. Опустите рычаги 31F и 31G. Опустите рычаги 31Н и 31I. Поднимите рычаги 31F и 31G. В 31J пропадет стена, открыв путь на север.
32A-C. Наступив на 32А с запада, приведет к появлению 4 духов мечников и немертвой твари сзади Вашей группы в 32В. Ступив в 32 с востока, приведет к появлению 4-х духов мечников и немертвой твари позади Вашей группы в 32С.
33. Нажмите потайную кнопку на северной стене - стена пропадает.

34. Святой ключ.
35. Для открытия двери Вам нужно либо применить отмычки, либо выпить зелье гигантской силы.
36. Наступите сюда - под группой откроется люк, провалившись, группа окажется в 37.
37. Точка выхода из люка 36.
38. Телепортер в 39.
39. Назначение телепортера 38.
40. Откройте замок с помощью святого ключа.
41A-B. Нажав потайные кнопки в 41A или в 41B, откроете рычаг в 42.
42. Опустите костяной рычаг вниз; после того, как все 4-ре костяных рычага в п.п. (10, 21, 29 и 42) будут опущены вниз, в (43) появится проход. На пластинке в этом месте упоминается капитан ФФлар.
43. На пластине написано: "Четыре опущенных кости укажут путь". После опускания четырех рычагов в 10, 21, 29 и 42 - пропадет стена на востоке. Откроется проход.
44. Лестница, ведущая в п.1 второго уровня могилы воинов.
45. Лестница, ведущая в п.9 второго уровня могилы воинов.
46. Атакуют духи мечников.
47. Атакуют немертвые твари.

Могила воинов, уровень 2 (WARRIOR'S TOMB LEVEL 2)

1. Лестница ведет на 1 уровень могилы воинов в п.44.
2. На пластине на стене написано "За каждый выбранный путь обязательно будет предоставлен еще один".
3A-G. Наступите на 3A, потом на 3D - откроется проход на запад от 3E.
Наступите на 3B, потом на 3D - откроется проход на запад от 3F.
Наступите на 3C, потом на 3D - откроется проход на запад от 3G.
4. Рацион и рукопись клерика CURE SERIOUS WOUNDS, дротик +3 "REVKO".
5. Фрагмент стержня.
6. Рацион, зелье гигантской силы и рукописи мага POTION OF GIANT STRENTH и FIREBALL.
7. Нажатием потайной кнопки на западной стене убираем ее.
8. Два рациона и рукопись мага FIREBALL.
9 Лестница ведет на уровень 1 могилы воинов в п.45.
10A-B. Наступите на 10A - за группой закроется дверь, комната заполнится ядовитым газом. Нажмите на рычаг 10B - дверь откроется и газ улетучится.
11A-B. Нажатием тайной кнопки в 11A или 11B открываем нишу в 12.
12. Драгоценный камень для стержня.
13A-C. Наступите на 13A - две тени появятся в 13B и два вига - 13C.
14. Липкая грязь прилипает к ногам и замедляет движение.
15. На пластине написано "Для обслуживания - нажмите кнопку". После нажатия - под группой открывается люк и она переносится в п.16.
16. Точка падения из люка 15.
17. Святой ключ.
18. Телепортер перенесет группу в 19.
19. Выход из телепортера 18.
20. Дверь открывается святым ключом.
21. Нажатие потайной кнопки открывает проход на запад.
22. На севере - личный склеп капитана Ффлара. Прихватите табличку с его именем - она Вам пригодится.
23. На пластине написано "Неисповедимы пути духа".

24A-E. Эта западня люков требует определенного порядка передвижения. Наступите на 24A, 24B, 24C, 24B. Можете двигать дальше. Если последовательность не будет соблюдена - группа провалится в п.24D. Телепортер в 24E перенесет Вас в 23.



25. С группой говорит дух капитана Ффлара. Вы должны доказать ему, что он мертв. Для этого - покажите ему табличку, которую взяли в 22. Он даст Вам медальон дружбы (MEDDALLION OF FRIENDSHIP) и отправится в свой склеп. Если у Вас не окажется таблички - Ффлар атакует Вас придется драться и Вы не получите медальон. Нажав потайную кнопку на севере, откройте стену.

26. В стене - закрытый склеп. Если его открыть - начнут появляться монстры и нападать на группу. Закрыв склеп, Вы прекратите их появления.

27. Нажатие этой кнопки раскрывает под Вами люк. Вы падаете в 28.

28. Точка падения из 27.

29. Телепортер, который переносит Вас в 30.

30. Назначение телепортера в 29.

31A-D. Надпись на пластине "Стой! Не трогай!" Срабатывание этого рычага (вверх)

приведет к тому, что все металлические предметы группы будут перенесены в 31B, а для драки прибудут 4 тени. Возвращение рычага в исходное состояние (вниз) приведет к тому, что в 31C исчезнет стеклянная стена и Вы получите доступ к своему снаряжению в 31B. Деревянные палицы лежат в 31D. Их можно использовать для драки с тенями.
32. Нажатием потайной кнопки на восточной стене откроем проход.
33. Резной монолит, имеющий 4 прорези разных размеров. Поместите три фрагмента стержня и драгоценный камень в соответствующие прорези - в 34 появится пластина.
34. На пластине написано "Вера восстанавливает душу". Кликните на пластине - появится в 35 Стержень Восстановления (ROD OF RESTORATION).
35. На полу - стержень восстановления. Его можно применить для того, чтобы восстановить персонажам уровни, потерянные в драках с вигами.
36. Атакует от 1 до 4 теней.
37. Атакуют виги.
38. Нажатие этой кнопки распахнет под группой люк. Она летит в 39.
39. Назначение люка в 38.

Лесная тропа (FOREST TRAIL)

Как устроены проходы в зарослях колючего кустарника:
Взгляните на диаграмму. Предположим, что мы стоим в точке X. Перед нами три лаза: 1, 2 и 3 (слева направо). Если Вы пойдете в 1, то окажетесь в точке A, если в 2 - в точке B, если в 3 - точке C. Иногда лазы бывают закрытыми. Это просто означает, что Вы не сможете в него пройти.

Движущиеся деревья: они бывают двух типов. Первый - ускользает от Вас, когда Вы махнете на него медальоном дружбы или вечногорящим факелом (EVERBURNING TORCH). Второй тип - эти деревья появляются только после того, как Вы прошли мимо них. Для них применимы те же штуки, что и для первого типа.

Монстры, места и события:
F - в этих местах остерегайтесь встречи с фейрами
M - аналогично, но с минотаврами

1. Приведет обратно к долине надгробий.
2A-B. Тропа меняется в этих точках.
3. На земле - вечногорящий факел. Он пока не зажжен, но когда Вы его возьмете - загорится.
4. Встреча с DELMAIR RALLYHORN. Его параметры - см. выше.
5A-B. Тропа меняется в этих точках.
6. Немножко трофеев: 6 стрел +2, кольчуга +4, лук, чеснок (шутка), и длинный меч +3.
7A-B. Тропа меняется в этих точках.
8. Шесть стрел и 9 рационов в этом уголке.
9. Кое-какая добыча: ожерелье-украшение, двуручный меч +3, пластинчатая кольчуга +2, палочка CONE OF COLD.
10. Еще кое-что в запасы: кольцо волшебства, палочка MAGIC MISSILE, кожаная броня +3, перчатки силы огненного гиганта, воровские отмычки.
11. Плащ защиты
12. Встреча с мудрецом: он излагает историю Мифа Драннора и предлагает тест. Правильный ответ на его вопрос зависит от того, кто будет отвечать. В зависимости от Вашего класса, дайте следующий ответ:

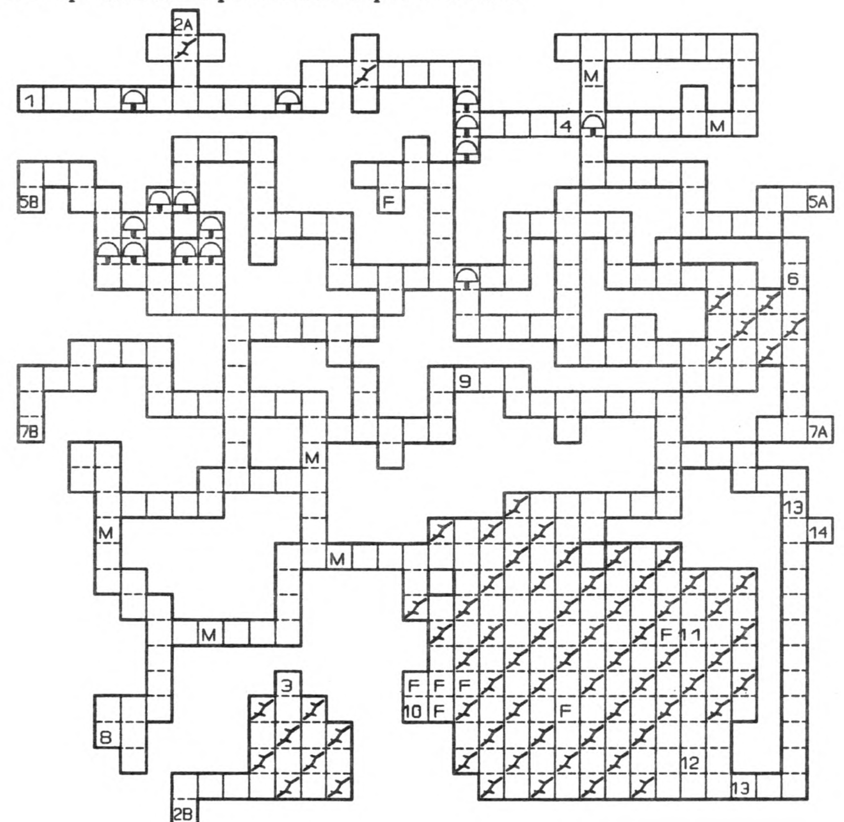
Боец - BOOK OF DARING DEEDS
Рейнжер - BOOK OF DARING DEEDS
Паладин - BOOK OF EXALTED DEEDS

Клерик - BOOK OF EXALTED DEEDS
Маг - BOOK OF ARCANE DEEDS
Вор - BOOK OF ADROID DEEDS

Имейте ввиду - у Вас есть только 3 попытки. Желательно ответить правильно с первого раза. Если Вы ошибетесь все три раза - Ваши приключения на этом закончатся. Придется начинать все сызнова.

13. После получения правильного ответа мудрец из 12 убирает эти стены.

14. Этот проход ведет к развалинам квартала гильдии.



Развалины квартала гильдии (GUILDHALL QUARTER RUINS)

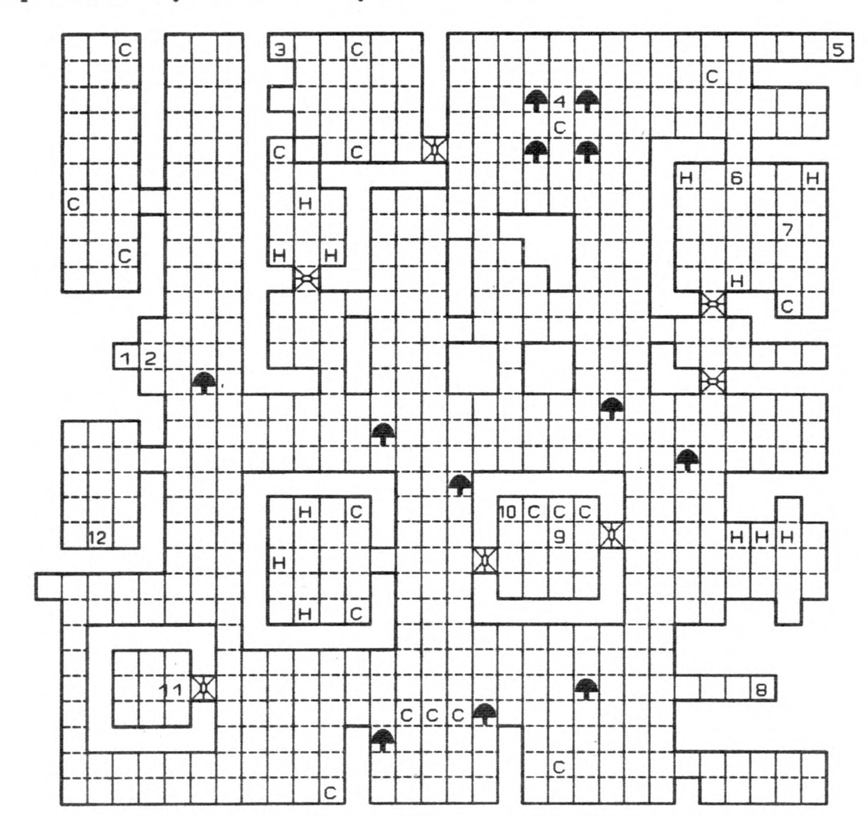
С. Данная область населена химерами, опасайтесь их FIREBALLов

Н. здесь водятся ведьмы

1. Вход в развалины квартала гильдии. Здесь можно вернуться обратно на лесную тропу.
2. Вы выходите в эту точку с лесной тропы.
3. На земле и в нише находятся: короткий меч +3 "FROSTBITE", кольцо сопротивления

огню (ring of fire resistance), хрустальный ключ, рукописи мага HOLD UNDEAD, 2 штуки HOLD PERSON, PROTECTION FROM PARALYSIS. Чтобы снять с ниши защитное поле, примените заклинание DISPEL MAGIC.

4. На этих четырех деревьях растут плоды, которые могут утолить голод. На каждом из них Вы сможете взять от 1 до 4 плодов. Между ними виднеется статуя химеры. После сбора плодов статуя оживает и атакует.



5. Перед Вами - Гильдия магов Мифа Драннора.

6. Еще добыча. Когда группа зайдет в эту комнату, она будет атакована монстрами. Здесь Вы сможете взять две пластинчатых кольчуги (+2 и -3), и - самое главное - шлем для дыхания под водой.

7. Прикончите местную химеру - она обронит кольцо невесомого падения.

8. Выход к развалинам квартала храма.

9. Сокровища! Здесь Вы найдете символ клерика со специальным благословением: владеющий им клерик сможет творить на 1 дополнительное заклинание больше на каждом уровне, черный метательный молот (+3, который возвращается), щит +3 и

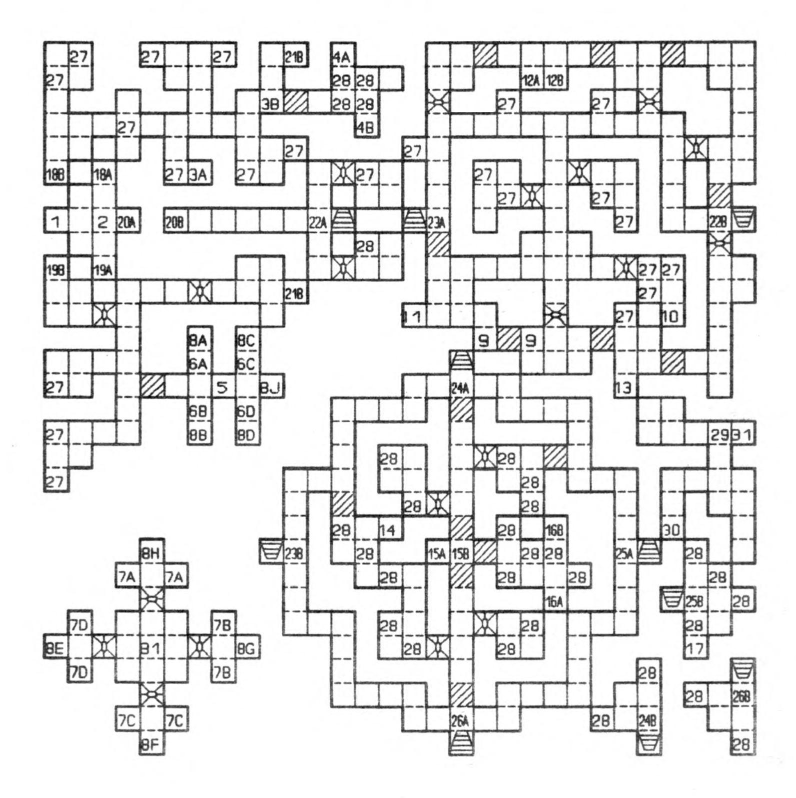
кольчугу.

10. Опять находка. В нише в западной стене три рукописи клериков - CURE LIGHT WOUNDS, и 2 шт. CURE SERIOUS WOUNDS, а также 3 рукописи мага - HOLD UNDEAD, FLESH TO STONE, HOLD MONSTER.

11. Проходя, встретим REX - драконистого клерика мужского пола. Его достоинства - см. выше.

12. Куча рукописей мага: IMPROVED INVISIBILITY, WATER BREATHING, SLOW, INVISIBILITY 10' RADIUS.

Гильдия магов, уровень 1 (MAGE'S GUILD LEVEL ONE)



1. Эта дверь ведет к развалинам квартала гильдии в п. 2.

2. Отсюда видны 3 телепортера.

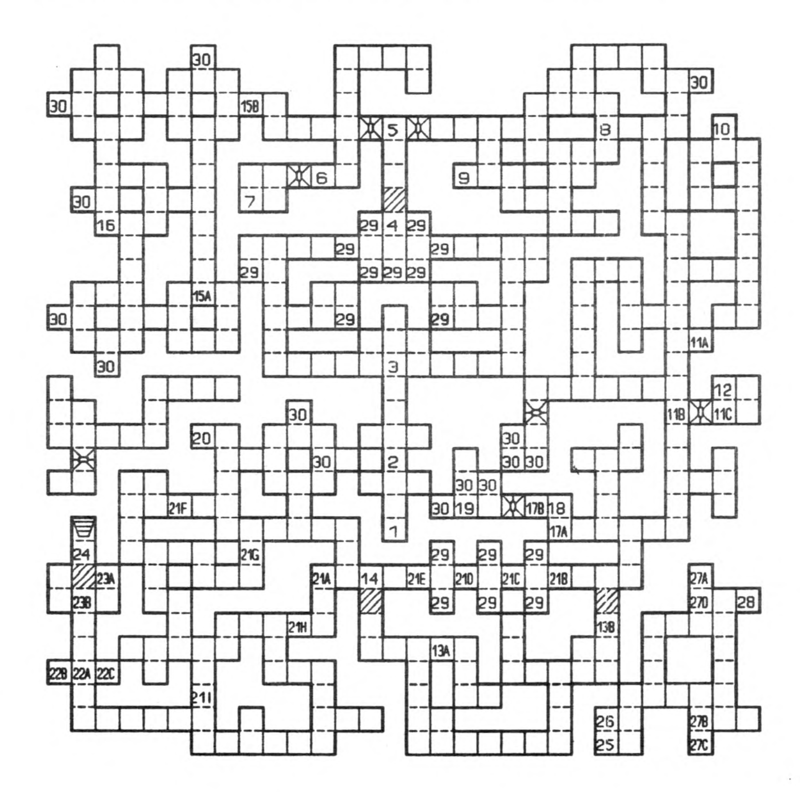
3A-B.Нажатием кнопки 3A откроем потайную дверь в 3B.

4A-B. Ниша в 4A содержит том под названием "Сезоны примитивов". В книжке даются намеки, как пройти лабиринт телепортеров в 8A-8J. Ниша в 4B содержит том, в котором

описано Кольцо Тробрианда.
5. Дозорный призрак появляется здесь каждый раз, когда группа неправильно проходит последовательность телепортеров в 7A-7D.
6A. Надпись "Для ускорения владений - дожди весны"
6B. Надпись "Для чистки владений - жара лета"
6C. Надпись "Для вдохновения владений - дыхание осени"
6D. Надпись "Для сохранений владений - лед зимы"
7A. На стене висит гобелен с изображением горячего лета
7B. На стене висит гобелен с изображением ветренной осени
7C. На стене висит гобелен с изображением дождливой весны
7D. На стене висит гобелен с изображением ледяной зимы
8A-J. Если войти в телепортер 8A-8D - группа будет перенесена в 8I. Из последнего, Вы должны войти в один из телепортеров 8E-8H. Вы должны проделать это 4 раза, каждый раз правильно выбирая телепортер. Ниже приведена нужная последовательность переходов:
Войдите в 8A - попадете в 8I.
Войдите в 8F - попадете в 8J.
Войдите в 8B - попадете в 8I.
Войдите в 8H - попадете в 8J.
Войдите в 8C - попадете в 8I.
Войдите в 8G - попадете в 8H.
Войдите в 8D - попадете в 8I.
Войдите в 8E - попадете на второй уровень Гильдии Магов п.1.
9. Нажав кнопку на стене, откроете потайную дверь.
10. В нише находится стекло, которое можно применять для идентификации предметов.
11. В нише на севере находятся рукописи мага DEATH SPELL, HOLD MONSTER и CONE OF COLD. В нише южной стены - рукописи мага STONE TO FLESH, FLESH TO STONE, DISINTEGRATE.
12A. Зелье экстралечения.
12B. Плащ защиты +3.
13. В нише - зелье гигантской силы.
14. Пакет пищи. Прихватите - пригодится прижимать плиты.
15A-B. Нажатие клавиши на южной и северной стене в 15A откроет потайную дверь на восток в 15B.
16A. В нише - кольцо Тробрианда, палочка FIREBALLS, ожерелье MAGIC MIISSILES.
16B. В нише - клочок пергамента. Его написал Acwellan. В нем сказано о его клятве вечно защищать Миф Драннор от дьявола. После того, как Вы его прочтете, пергамент исчезнет.
17. Кольцо защиты +3.
18A-B. войдя в этот телепортер, попадете в другой.
19A-B. войдя в этот телепортер, попадете в другой.
20A-B. войдя в этот телепортер, попадете в другой.
21A-B. войдя в этот телепортер, попадете в другой.
22A-B. Лестница в 22A ведет в 22B. Вы можете также пройти по ней из 22B в 22A.
23A-B. Лестница в 23A ведет в 23B. Вы можете также пройти по ней из 23B в 23A.
24A-B. Лестница в 24A ведет в 24B. Вы можете также пройти по ней из 24B в 24A.
25A-B. Лестница в 25A ведет в 25B. Вы можете также пройти по ней из 25B в 25A.
26A-B. Лестница в 26A ведет в 26B. Вы можете также пройти по ней из 26B в 26A.
27. Атакуют слизняки-огры.
28. Атакуют призраки дозорных.

29. Вы попадаете сюда из телепортера на четвертом уровне Гильдии Магов п.20.
30. Рукопись мага WALL OF FORCE.
31. Этот телепортер перенесет группу на четвертый уровень Гильдии Магов на один квадрат севернее от п.20.

Гильдия магов, уровень 2 (MAGE'S GUILD LEVEL TWO)



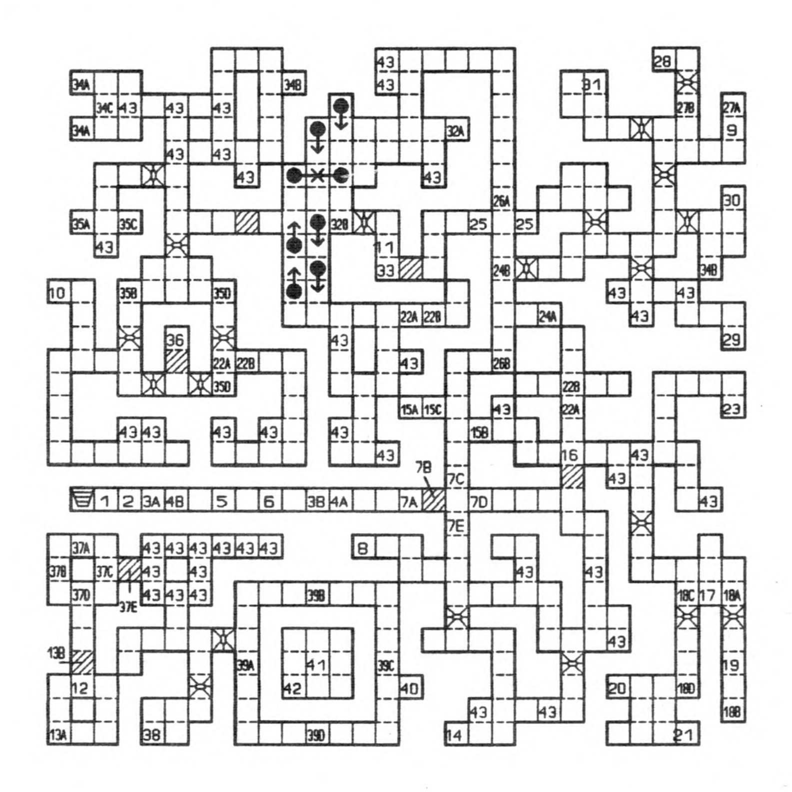
1. Этот телепортер перенесет группу на 1-й уровень Гильдии магов в п.8J.
2. Атакуют 4 стальные тени.
3. Группа встречает спрайта.
4. Несколько скаладаров стоят на страже тайного прохода во внутренние залы Гильдии. Впрочем, похоже они не собираются атаковать тех, у кого есть кольцо Тробрианда. По обе стороны ниши на северной стене - надпись "Путь откроется и привлечет чудищ". Положите кольцо в нишу - северная стена исчезнет, а скаладары набросятся на группу.
5. Потяните за кисточку - откроются двери на запад и восток.
6. Нажатие кнопки откроет дверь на запад.

7. Посох +1, две стрелы +2, деревянная палица и 4 камня лежат на полу.
8. Потяните за кисточку - группа будет перенесена в п.25.
9. Назначение телепортера в п.26.
10. Кожаная броня +4 и два пакета пищи.
11A-C. Потянув за кисть в 11A, откроете дверь в 11B. Три стальные тени атакуют в 11C.
12. Два зелья невидимости, палочка FLESH TO STONE и кольцо сытости лежат на полу.
13A-B. Нажатие кнопки в 13A удаляет скверную стену в 13B.
14. Нажатие кнопки на южной стене откроет проход на юг.
15A-B. Потяните за кисть 15A - появится иллюзия стены в 15B.
16. Дротик "Осиное гнездо" лежит на полу.
17A-B. Потянув кисть в 17A, откроете дверь в 17B.
18. На пластинке надпись "Оружейная лаборатория. Вход строго запрещен".
19. Три ядовитых зелья, яблоко, 4 камня +4 и книга заклинаний лежат на полу. Книга - западня, которая взорвется при поднятии.
20. Короткий меч +3 лежит на полу.
21A-I. Нажмите кнопку 21A - это деактивирует западни с зубьями в 21B, 21C, 21D и 21E. Это также активирует западни в 21F, 21G, 21H и 21I. Если кнопку нажать еще раз - включенные западни отключатся, а отключенные - включатся. Если наступите на действующую западню в 21B-21E - группу двинет на запад. Если ступите на действующую западню 21F-21I - группу двинет в направлении обратном тому, с которого она пришла на западню. Заметьте, что топтание по западням не способствует улучшению здоровья Ваших персонажей.
22A-C. Если наступите на 22A - в 22B и 22C появятся стальные тени. Эти существа украдут у группы все стальные вещи и нападут на нее. После того, как Вы с ними расправитесь, вещи можно будет забрать обратно.
23A-B. Потяните за кисть в 23A - пропадет стена в 23B, открыв лестница в 24.
24. Эта лестница ведет в п.1 третьего уровня Гильдии Магов.
25. Группа попадает сюда после того, как потянет за кисть в п.8 на втором уровне Гильдии Магов.
26. Телепортер перенесет группу в п.9 на втором уровне Гильдии Магов.
27A-D. Телепортер 27A перенесет Вас в 27B, телепортер 27C перенесет группу в 27D.
28. Кинжал +4 "Ocnor" лежит в нише. Если из ниши взять что-нибудь - позади группы появится стальная тень.
29. Скаладары атакуют.
30. Стальные тени атакуют.

Гильдия магов, уровень 3 (MAGE'S GUILD LEVEL THREE)

1. Лестница ведет на 2-й уровень Гильдии магов п.25.
2. На полу лежит крюк. Он может пригодиться для открытия некоторых решеток.
3A-B. Если Вы ступите в 3A идя на запад, то группу перенесет в 3B. Маг должен держать в руке красный драгоценный камень из п.5, чтобы деактивировать эту западню.
4A-B. Если Вы ступите в 4A идя на восток, то группу перенесет в 4B. Маг должен держать в руке голубой драгоценный камень из п.5, чтобы деактивировать эту западню.
5. В нише северной стены находится красный драгоценный камень, в нише южной - голубой.
6. Написанное гласит: "Рука знающего держит ключ"
7A-E. Нажатие кнопки в 7A вращает стену в 7B по часовой стрелке в положения 7C, 7D, 7E или 7B. Каждое нажатие приводит к движению стены по часовой стрелке.
8. На полу - замкнутая решетка. Отомкните ее с помощью серебряного ключа из п.23 и откройте ее с помощью крюка. Здесь Вы сможете спуститься на 4-й уровень Гильдии

Магов в п.2.
9. На полу - замкнутая решетка. Отомкните ее с помощью медного ключа из п.28 и откройте ее с помощью крюка. Здесь Вы сможете спуститься на 4-й уровень Гильдии Магов в п.3.
10. На полу - замкнутая решетка. Отомкните ее с помощью хрустального ключа из п.34С и откройте ее с помощью крюка. Здесь Вы сможете спуститься на 4-й уровень Гильдии Магов в п.4.
11. На полу - замкнутая решетка. Отомкните ее с помощью серебряного ключа из п.23, медного ключа из п.28 и хрустального ключа из п. 34С. Откройте ее с помощью крюка. Здесь Вы сможете спуститься на 4-й уровень Гильдии Магов в п.1.



12. На полу - незамкнутая решетка. Откройте ее с помощью крюка. Здесь Вы сможете спуститься на 4-й уровень Гильдии Магов в п.5. Вы можете продвигаться только по часовой стрелке. Идти против часовой стрелки невозможно - стены вырастают за группой.
13А-В. Нажатием потайной кнопки в 13А убираем стену в 13В.

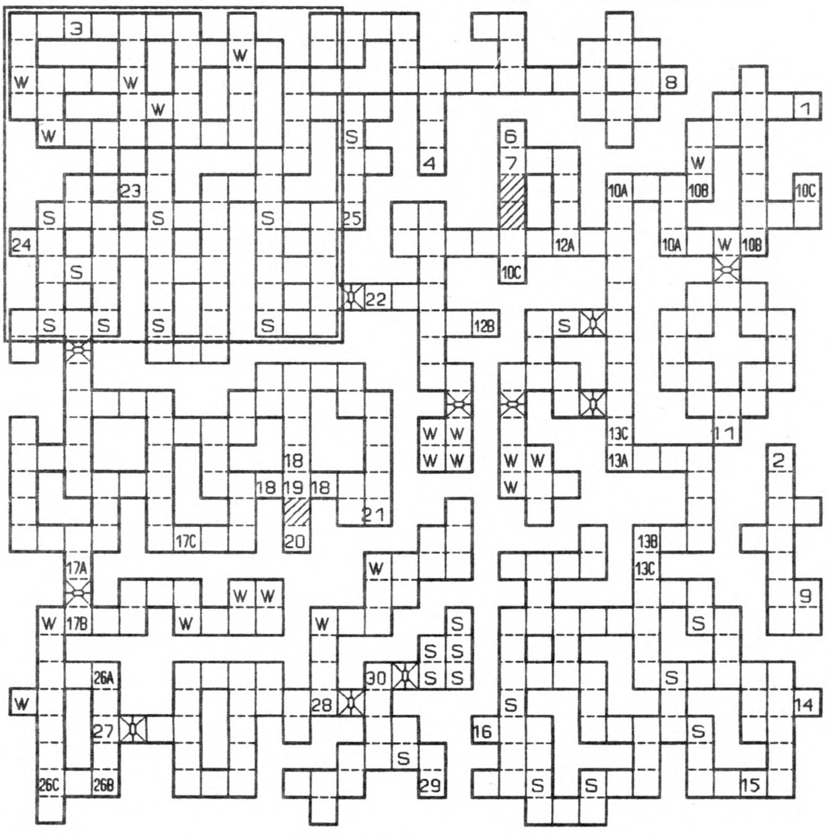
14. Роба -4, две стрелы =4, кольчуга эльфов +3 - лежат на полу.
15A-C. Нажатием кнопки 15A откроем двери в 15B и установим в исходное состояние западню с зубьями в 15C. Обратите внимание: для нажатия этой кнопки в нее можно запустить каким-либо предметом (вы его потеряете навсегда).
16. Эту стену можно пройти, только если идти с севера. Если пытаться это проделать с юга - она окажется непроходимой.
17. На пластинке написано: "Выберите левую дверь и Вы проживете дольше!".
18A-D. Открытие (или закрытие) двери в 18A инициирует выстрел FIREBALLом из 18B на север; Открытие (или закрытие) двери в 18C инициирует выстрел FIREBALLом из 18D на север;
19. Рукописи мага POWER WORD KILL, METEOR STORM, ENERGY DRAIN, ABI DAZLIM'S HORRID WILTING, BIGBY'S CLENCHED FIST.
20. Короткий меч +3, Кольцо защиты +3, кожаные доспехи +4.
21. Клочок пергамента описывает темные силы, заполнившие Миф Драннор.
22A-B. Если наступить на 22A - в 22B появится водяное чудище.
23. Серебряный ключ в нише.
24A-B. Потяните за рычаг 24A - откроется дверь в 24B.
25. На пластине написано: "Будь быстрым или стань мертвым".
26A-B. Если наступить на 26A - LIGHTING BOLT выпускается на север из 26B.
27A-B. Нажатием кнопки в 27A откроем дверь в 27B.
28. Латунный ключ в нише.
29. гобелен на стене.
30. Пергамент, который рассказывает об Аквеллане и о его поисках бессмертия.
31. Две рукописи магов METEOR SWARM, 2 шт. TIME STOP, 2 шт. ENERGY DRAIN, POWER WORD KILL и зелье скорости.
32A-B. Потянув за кисть в 32A, откроем дверь в 32B.
33. Потяните рычаг на западной стене - стена на востоке исчезнет.
34A-C. На пластине в 34A написано: "Изумруд для каждого - получишь ключ". Две ниши должны быть заполнены зелеными драгоценными камнями, которые можно взять в 34B. После этого хрустальный ключ появится в 34C.
35A-D. Нажатием кнопки на западной стене 35A откроем дверь в 325B. Нажатием кнопки на восточной стене в 35C откроем дверь в 35D.
36. В нише - медный ключ.
37A-E. ведется стрельба стрелами. Для отключения западни нужно сделать следующее: Вставьте серебряный ключ в замок 37A. Вставьте латунный ключ в замок в 37B. Вставьте хрустальный ключ в замок 37D. После этого в 37E откроется проход.
38. Похоже на ошибку создателей игры. Комната пуста.
39A-D. В нише западной стены в 39A - защитное кольцо +3. В нише восточной стены в 39A - защитное кольцо -1. В нише северной стены в 39B - защитное кольцо +2. В нише южной стены в 39B - защитное кольцо -3. В нише восточной стены в 39C - защитное кольцо +1. В нише западной стены в 39C - защитное кольцо -2. В нише южной стены в 39D - защитное кольцо +2. В нише северной стены в 39D - защитное кольцо -2.
40. В нише восточной стены - весы. Нужно положить кольца, обнаруженные Вами в 39A-D, следующим образом: поместите кольца +3, +1, -2 и -2 в верхнюю левую нишу. Поместите кольца -3, -1, +2 и +2 в верхнюю правую нишу. После этого телепортер перенесет группу в п.41.
41. Точка выхода из телепортера 40.
42. Вам встретится лич (lich) по имени Acwellan. Он применит заклинание MIRROR IMAGE, после чего группа будет окружена ложными образами. Настоящий - в юго-восточном углу. После того, как прикончите его, группа будет перенесена в п.18

развалин квартала храма.
43. Атакуют земные примитивы.

Гильдия магов, уровень 4 (MAGE'S GUILD LEVEL FOUR)

W - места обитания водяных примитивов.
S - слитерморфы бродят в этих местах.

1. Решетка на потолке преграждает путь в п.11 на 3-м уровне Гильдии Магов. Используйте крюк, который можно найти в п.2 на 3-м уровне Гильдии Магов.
2. Решетка на потолке преграждает путь в п.8 на 3-м уровне Гильдии Магов. Используйте крюк, который можно найти в п.2 на 3-м уровне Гильдии Магов.
3. Решетка на потолке преграждает путь в п.9 на 3-м уровне Гильдии Магов. Используйте крюк, который можно найти в п.2 на 3-м уровне Гильдии Магов.



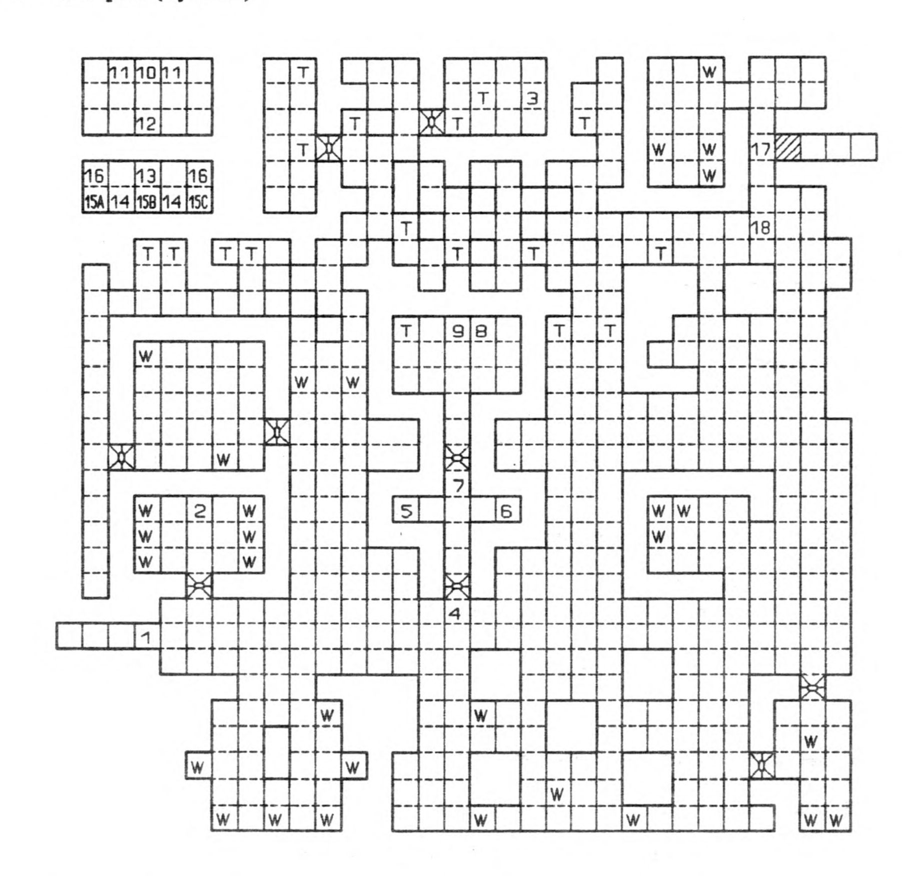
4. Решетка на потолке преграждает путь в п.10 на 3-м уровне Гильдии Магов. Используйте крюк, который можно найти в п.2 на 3-м уровне Гильдии Магов.

5. Решетка на потолке преграждает путь в п.12 на 3-м уровне Гильдии Магов. Используйте крюк, который можно найти в п.2 на 3-м уровне Гильдии Магов.
6. Кинжал +3 и палочка ICE STORM.
7. Потайная кнопка на южной стене заставит исчезнуть южную стену - это откроет доступ к еще одной потайной кнопке на юге. Нажмите ее - вторая стена тоже исчезнет.
8. Длинный меч +4 и зелье гигантской силы.
9. Пластинчатая броня +2, щит +3 и лук.
10А-С. Натиском бурной воды водные клапаны на западной стене в 10А бросят группу к водным клапанам в восточной стене в 10В. Рычаги в 10С изменят направление потока между клапанами 10А и 10В. Чтобы нажать на них нужна сила от 22 и выше или воровские отмычки.
11. Желтый драгоценный камень, булава +2, шлем +2.
12А-В. Водный клапан на южной стене в 12А бросит группу на север, когда она станет перед ним. Рычаг в 12В закрывает клапан в 12А.
13А-С. Натиском бурной воды водные клапан на западной стене в 13А бросит группу к водным клапанам в западной стене в 13В. Рычаг в 13С изменит направление потока.
14. Каменный ключ, длинный меч и 2 кинжала +2.
15. Перчатки силы горного гиганта лежат на полу.
16. Кольчуга +2 и два лечащих зелья.
17А-С. Дверь на юге открывается медным ключом, который можно взять в п.23 на этом уровне. Водный клапан на южной стене в 17В отбросит группу обратно сквозь дверь. Кнопка на южной стене в 16С перекроет клапан в 17В.
18. Если группа наступит на железные решетки - по ней будет произведен выстрел LIGHTING BOLTом и она попадет в п.19.
19. Нажатием потайной кнопки убираем стену.
20. Если войти в телепортер - группа попадет в п.29 на 1-м уровне Гильдии Магов.
21. Кожаные доспехи, 4 дротика +1, рукописи мага TIME STOP, POWER WORD KILL. В нише восточной стены плавает красный драгоценный камень, в нише южной стены плавает малиновый ключ для двери в 27.
22. Поместите каменный ключ, найденный в п.14, в нишу на северной стене - дверь на западе откроется.
Примечание: будет разумным сохранить игру в этом месте. За этой точкой группа войдет в зону мертвой магии - все наложенные на группу заклинания потеряют силу. Это включает и заклинание WATER BREATHING. Группа будет терять силы с каждым шагом.
23. Палочка LIGHTING BOLTS, защитные наручни +4, медный ключ.
24. Две стрелы +3, шлем для подводного дыхания, два зелья лечения.
25. Зелье гигантской силы и шлем +1.
26А-С. Водный клапан на северной стене в 26А бросит группу на юг к водному клапану в восточной стене в 26В. Водный клапан в восточной стене в 26В бросит группу на запад в 26С. На пластине на западной стене в 26С написано: "Стена поможет остановить поток, а драгоценный камень станет ключом". Примените заклинание WALL OF FORCE в 26А, после чего группа сможет пройти в п.27 этого уровня.
27. Чтобы открыть восточную дверь, поместите красный драгоценный камень, найденный в 21 на этом уровне, в нишу западной стены.
28. Нажмите потайную кнопку на южной стене - откроется дверь на восток.
29. Щит +1, два пакета пищи, защитное кольцо +3.
30. Поместите малиновый ключ, найденный в 21 этого уровня, в нишу на северной стене. Это откроет дверь на восток.

Развалины квартала храма (TEMPLE QUARTER RUINS)

T - патрули троллей

W - вайверны (wywerns)



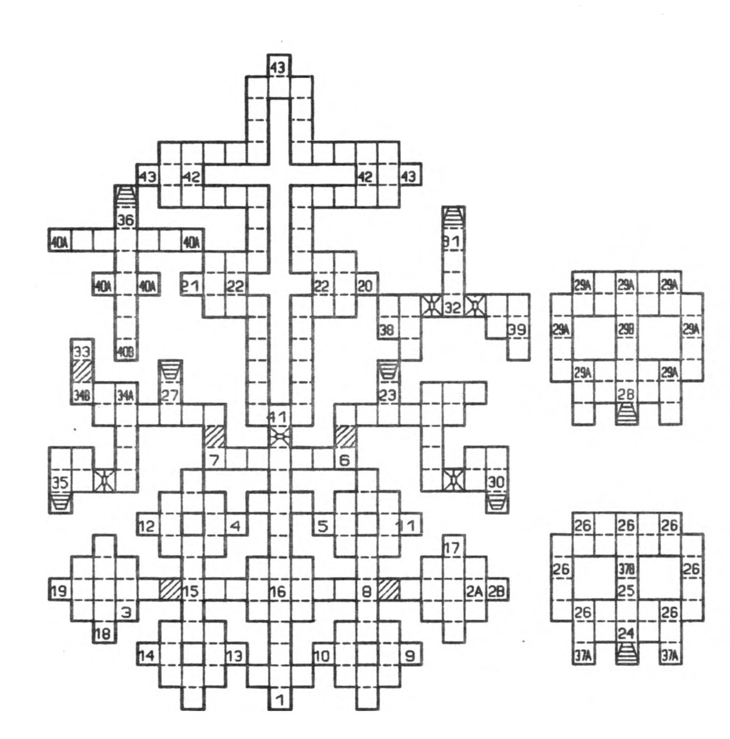
1. Сюда Вы попадаете из развалин квартала Гильдии.
2. Предупреждаем: Вас собираются атаковать 7 вайвернов. После того, как Вы их прикончите (мы уверены в Ваших силах), группа найдет в нише северной стены пять рукописей магов : TRUE SEEING, ACID STORM, FINGER OF DEATH, MORDENKAINEN'S SWORD, POWER WORD STUN, а также пять рукописей клериков: AID, CREATE FOOD AND WATER, SLOW POISON, PRAYER, NEUTRALIZE POISON.
3. Палочка FEAR, алебарда +3 "ZYMOKS".
4. Встреча с FATHER JON - полуэльфом клериком.магом. Если у Вас уже есть 6 персонажей в группе, решите, кто из них уступит место новому товарищу.
5. Ниша в западной стене содержит кинжал +3 и 3 рукописи клериков: NEUTRALIZE POISON, CAUSE CRITICAL WOUNDS, SOL'S SEARING ORB.

6. Ниши восточной стены содержит кинжал +3 и рукопись клерика HEAL.
7. Надпись на западной стене гласит "Ледяные палаты". Хрустальная дверь на севере исчезнет после того, как Вы примените хрустальный ключ в замочной скважине восточной стены. Этот ключ Вы могли взять в развалинах квартала Гильдии.
8. Надпись на стене : "Лед, алчный лед".
9. Он хочет алмаз, "лед", который Вы можете найти в п.2. Поместите алмаз в нишу - группа будет перенесена в п.10.
10. Точка выхода из телепортера в 9. Поместите палочку FEAR (слабо самим догадаться?) в нишу - группа будет перенесена в п.13.
11. Надпись на стене: "Никогда не боялись за своего ребенка?" Странный вопрос: ни у кого из нас нет детей ... пока нет. Дело в том, что от Вас опять чего-то хотят.
12. Телепортер вернет группу обратно в п.9. В нише находится алмаз. Вы можете опять активировать телепортер в п.9, если возьмете алмаз из ниши, а потом поместите его обратно.
13. Группа попадает сюда из п.10.
14. Надпись на южной стене "Сделай правильный выбор".
15А-С. Ниши в стене содержат:
   a) наручни +2;
   b) три палочки CONE OF COLD;
   c) два ожерелья FIREBALL;
Когда Вы возьмете предметы из одной ниши - две другие отрезаются магическим барьером. Не пытайтесь достать что-либо - Вам будет нанесено повреждение. Вместо этого примените DISPEL MAGIC и Вы получите на ограниченное время свободный доступ.
16. Оба телепортера перенесут группу в п.9.
17. После того, как Вы закончите исследование Гильдии Магов, стена в этом месте рухнет и Вы получите доступ к первому уровню храма Латандера.
18. Это назначение телепортера в п.42 3-го уровня Гильдии магов.

Храм Латандера, уровень 1 (TEMPLE OF LATANDER LEVEL ONE)

1. Лестница на юге ведет в п.17 развалин квартала храма.
2А-В. В 2В - обломки статуи Латандера. Отломанная рука статуи - в 2А. Если руку приставить к статуе - появится видение Латандера. С этого момента при прикасании к статуям группа будет получать врачебную помощь.
3. Длинный меч +4 и четыре мешочка с ладаном лежат на полу.
4. В нише - алтарь. Если на него положить золотую чашу из п.18 - исчезнет северная стена из п.7.
5. На восточной стене находится ценсер (censer). Если сжечь здесь немного ладана из п.3 - исчезнет северная стена.
6. Стена в 6 исчезнет после сожжения в 5 ладана.
7. Если золотую чашу поместить на алтарь в 4 - исчезнет северная стена.
8. Если на алтарь в 9 положить пакет с пищей - пропадет восточная стена.
9. В нише находится алтарь. Положите на него пакет с пищей - исчезнет стена в п.8.
10. Пластина на западной стене: "Голод отступает перед щедрыми".
11. Пластина на восточной стене: "Чума отступает перед дуновением сладкого ветра".
12. Платина на западной стене :"Жажда уходит с глотком чистой воды".
13. Пластина на восточной стене: "Не прикасайся к мечу - не будет войны".
14. В нише - алтарь. Положите на него меч - исчезнет западная стена в 15.
15. Положите меч на алтарь в 14 - исчезнет западная стена.
16. Святой фонтан Латандера разрушен. Отремонтируйте его. Для этого поставьте на

место его носик, который можно найти в п.17. После этого на группу будет наложено заклинание PRAYER.



17. Носик, который необходим для ремонта фонтана.

18. В нише южной стены - золотая чаша. Если Вы поместите ее на алтарь в 4 - исчезнет северная стена в 7.

19. В нише - статуя Латандера. Если к ней прикоснуться - группа подвергнется лечению (если была отремонтирована статуя в 2B).

20. Лестница, ведущая в яму Отчаяния. Если группа попадет туда, то окажется навеки пойманной в плоскости бесконечности. Замените проклятые святые символы на алтарях в 43 нормальными святыми символами. После этого лестница изменит направление и Вы сможете добраться до п.1 2-го уровня храма Латандера.

21. Лестница, ведущая в яму Отчаяния. Если группа попадет туда, то окажется навеки пойманной в плоскости бесконечности. Замените проклятые святые символы на алтарях в 43 нормальными святыми символами. После этого лестница изменит направление и Вы сможете добраться до п.2 2-го уровня храма Латандера.

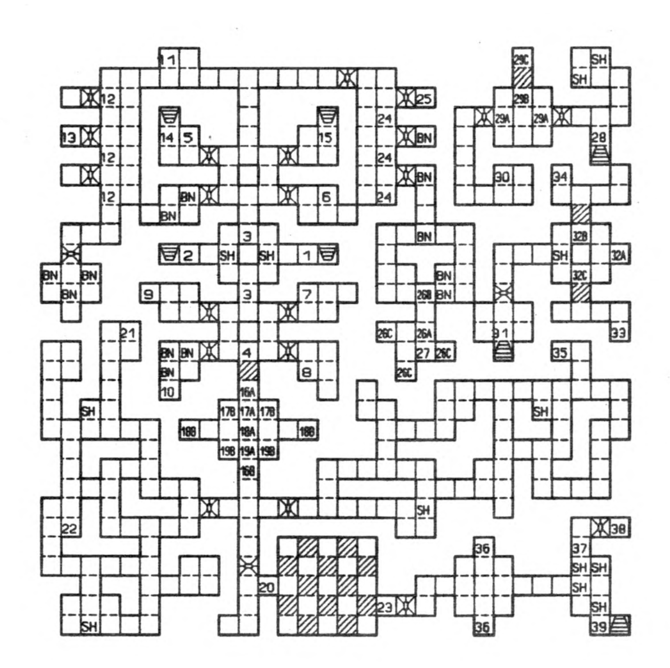
22. пластина с надписью : "В яму Отчаяния будешь брошен, пока продолжается проклятие ночи".
23. Лестница, ведущая вниз в п.24 на подуровне 1.
24. Лестница, ведущая вверх к п.23 1-го уровня храма Латандера.
25. Группа встретит Табиту - паладина Латандера. Она в плохом состоянии, если группа окажет ей помощь - Табита попросит разрешения присоединиться к группе.
26. В стенах находятся могилы многих воинов Мифа Драннора.
27. Лестница, ведущая вниз в п.28 подуровня 2.
28. Лестница, ведущая вверх к п.27 1-го уровня храма Латандера.
29А-В. В стенах находятся открытые могилы многих воинов Мифа Драннора. Если все оскверненные могилы закрыть - в п.29В появится святой символ.
30. Лестница, ведущая вниз в п.31 подуровня 3.
31. Лестница, ведущая вверх в п.30 1-го уровня храма Латандера.
32. Примените огненный ключ, который можно взять в 33, в огненном замке в южной стене - откроются двери на восток и на запад.
33. В нише северной стены - огненный ключ.
34А-В. Нажмите кнопку на северной стене в 34А - в 34В исчезнет северная стена.
35. Лестница ведет вниз в п.36 подуровня 4.
36. Лестница ведет в п.35 1-го уровня храма Латандера. Пластина на стене: "Лорды утра защищают тебя от ночи".
37А-В. В нише 37А - ценсер (censer). Сожгите немного ладана в каждом - в 37В появится святой символ.
38. На полу лежат 4 щита.
39. Булава +4, стрела +2 и два мешочка ладана.
40А-В. Нажатие на прижимные плиты в 40А приводит к выстрелу FIREBALLом по группе. Если поместить на них щиты - выстрела не будет, вместо этого в нише южной стены в 40В появится святой символ.
41.Пластина с надписью "Доброе начало придет на смену злу, которое бродит среди нас".
42. Пластина на стене: "Славные лучи рассвета оттесняют ночь".
43. Алтари находятся в нишах. На каждом из них - черный проклятый святой символ. Замените их на нормальные святые символы. После этого лестницы в 20 и 21 изменят направление и вместо ямы Отчаяния приведут группу на 2-й уровень храма Латандера. Предупреждение: Если паладин или клерик применит проклятый святой символ, то сразу же умрет!

Храм Латандера, уровень 2 (TEMPLE OF LATANDER LEVEL TWO)

SH - патрули тащущихся куч
BN - костяные наги

1. Лестница, идущая вниз в п.20 1-го уровня храма Латандера.
2. Лестница, ведущая вниз в п.21 1-го уровня храма Латандера.
3. Невидимые прижимные плиты разворачивают группу на 180 градусов.
4. Нажатие потайной кнопки на северной стене убирает стену на юге.
5. Рукопись клерика CURE SERIOUS WOUNDS.
6. Лечащее зелье.
7. Два мешочка ладана и рукопись мага STONE TO FLESH.
8. Праща.
9. Ценсер на северной стене. Сожгите ладан - на группу будет наложено заклинание BLESS.
10. Статуя Латандера в нише. Если к ней прикоснуться - она лечит группу.

11. Три кучи поджидают кого-нибудь, чтобы наброситься.



12. Рычаги на западной стене открывают двери к северу от сработавшего рычага.
13. Пергамент с поэмой об Утреннем Свете.
14. Лестница опускается в п.28 на подуровне 1.
15. Лестница опускается в п.31 на подуровне 2.
16A-B. В 16A пластины на восточной и западной стенах: "D_N_E_H_G_V_L_A_E". Пластины на восточной и западной стенах: "Опасность высокого напряжения".
17A-B. Когда группа наступит на невидимую прижимную плиту в 17A, по ней производится выстрел LIGHTING BOLTом из стены 17B. Это произойдет только один раз.
18A-B. Когда группа наступит на невидимую прижимную плиту в 18A, по ней производится выстрел LIGHTING BOLTом из стены 18B. Это произойдет только один раз.
19A-B. Когда группа наступит на невидимую прижимную плиту в 19A, по ней производится выстрел LIGHTING BOLTом из стены 19B. Это произойдет только один

раз.
20. На южной стене плита: "Благословенна чистота сердца, она найдет путь". Примечание: область к востоку от этого места состоит из меняющего конфигурацию лабиринта, в котором есть невидимые прижимные плиты, которые разворачивают группу на 180 градусов. Чтобы пройти сквозь лабиринт, сделайте следующее: из п.20 следуйте на восток-север-север-восток-восток-юг-восток-восток-юг-юг-восток. Направление определяйте по компасу.
21. Короткий меч +4. В нише восточной стены плавает морозный ключ.
22. Две стрелы +3, камень, пара перчаток силы горного гиганта.
23. Морозный замок в северной стене требует морозного ключа, который можно взять в п.21. После применения ключа - откроется дверь на восток.
24. Рычаги на восточной стене открывают двери к северу о того, который сработал.
25. Костяной наг охраняет короткий меч +4.
26А-С. Наступите на невидимую прижимную плиту в 26А - появится стена в 26В. Если прижать прижимную плиту в 26С - стена в 26В исчезнет. Кстати, если в 26С прижать все плиты, по группе будет произведен выстрел в спину FIREBALLом.
27. Рукопись клерика RAISE DEAD, щит +4, рукопись мага DISINTEGRATE, а также зелье скорости.
28. Лестница поднимается в п.14 2-го уровня храма Латандера.
29А-С. Если наступить на прижимные плиты в 29А - ближайшие к ним двери будут закрываться. Если прижать обе плиты предметами - закроются обе двери. При этом на северной стене в 29В появится потайная кнопка. Нажмите ее - исчезнет северная стена. Потяните за рычаг на западной стене в 29С - и прижимные плиты в 29А начнут работать в обратном порядке - т.е. прижатие плит предметами будет открывать ближайшие к плитам двери. Предмет должен оставаться на плите, чтобы дверь оставалась открытой.
30. Три тащущиеся кучи. Когда группа их прикончит - найдете золотой ключ.
31. Лестница ведет вверх в п.15 2-го уровня храма Латандера.
32А-С. Нажатие потайной кнопки на северной стене в п.32А приведет к исчезновению северной стены в 32В. Нажатие потайной кнопки на южной стене в 32А приведет к исчезновению южной стены в 32С.
33. Защитная роба +4.
34. Проклятые пластинчатые доспехи -4.
35. Рукопись клерика CURE CRITICAL WOUNDS.
36. Статуя Латандера в нише. Если к ней прикоснуться - она лечит группу.
37. Золотой замок на восточной стене. Откройте его ключом, найденным в п.30. Откроется дверь на север.
38. В нише восточной стены плавает талисман Утреннее Свет (MORNING LIGHT). Когда группа возьмет этот талисман - опять появится Латандер, который даст группе DHAUZIMMER - яркий клинок, который должен помочь группе в достижении цели. Этот двуручный меч +5 убивает любую немертвую тварь, к которой прикоснется.
39. Лестница идет вверх в п.1 на 3-м уровне храма Латандера.

Храм Латандера, уровень 3 (TEMPLE OF LATANDER LEVEL THREE)

SN - духи нагов патрулируют эти области
GS - а здесь водятся стонущие духи

1. Лестница ведет вниз в п.39 2-го уровня Храма Латандера. Пластинка на северной стене: "Латандер простирает защитный свет над каждым, кто пришел в этот святой храм".
2. Пластины на стенах: "Добро пожаловать, друг, приобщись к щедрости Латандера".

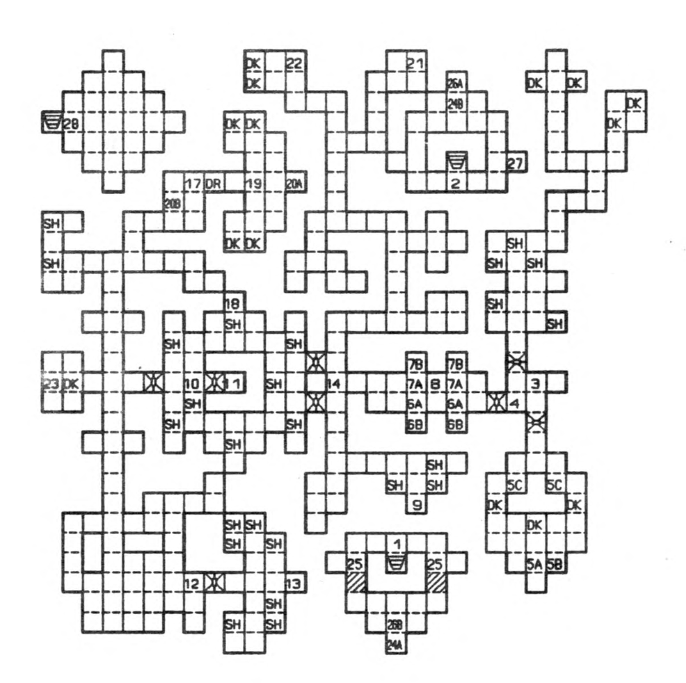
3. Нажатие кнопки на северной стене откроет дверь на север.
4. Нажатие кнопки на западной стене откроет дверь на запад.

5. Набор медных замков требует для открытия медные ключи. Их можно взять в 12, 13B, 24, 32.
6. Пластина на стене:" Вечный свет надежды заполняет святилище. Пусть каждый насладится его благосклонностью". Когда группа читает надпись на пластинах - отключается направленный на группу взрыв.
7A-D. Маяк святилища расположен в окне храма в 7A. Положите первый уголь надежды (ember of hope) в какой-нибудь маяк - на полу в 7B появятся шкалики. После того, как в каждый маяк будет помещен уголь надежды, на алтаре в 7D появится ключ веры. Если шкалики поместить в ниши, находящиеся в стене в 7B, - исчезнут стены в 7C.
8. Здесь находится сокровище Латандера - вечный пир для героев. Каждый раз, когда группа берет частичку сокровища, персонажи восстанавливают силы, кормятся и получают благословение (BLESS). На полу лежит уголь надежды (ember of hope).
9. Пластины на стенах: "Чаши с хорошим тостом приближают пиршество героев". Если

группа читает пластины в этом месте - отключается направленный на группу взрыв.
10. На пластинах на стенах написано: "Поддержка тела и духа предоставляется в стенах этого храма".
11. Западная стена - иллюзорная.
12. Медный ключ в нише западной стены.
13A-B.Статуя Латандера стоит в нише 13А. Если группа прикоснется к ней - персонажи будут частично вылечены. Кроме этого в нише восточной стены в 13В появится медный ключ.
14. Лестница ведет вверх в п.1 подуровня 1 4-го уровня Храма Латандера.
15. Пластины на стенах: "Малейший уголь может зажечь вечную надежду". Чтение пластин отключает взрыв, направленный на группу.
16A-C. Рычаг на западной стене в 16А открывает дверь в 16В. Потянув за рычаг в 16А, группа также инициирует пуск ICE STORM из 16С.
17. Щит +4 и цеп +4 "Morning Star" лежат на полу.
18A-B. Нажатие потайной кнопки на восточной стене убирает западную стену в 18В.
19. Ценсер на западной стене. Сожгите в нем ладан - группа будет частично излечена от полученных ран.
20. Если группа наступит на невидимые прижимные плиты - по ней будет применен ICE STORM. Потянув за рычаг, группа отключит прижимные плиты. Чтобы не получить повреждение, перед тем, как стать на плиты,. бросьте каким-нибудь предметом по рычагу.
21. Уголь надежды - в нише западной стены.
22. Рукопись клерика FIRE STORM - в нише западной стены.
23. На пластине написано: "Пусть сладкий воздух Латандера снимет твою боль".
24. Комнату охраняют три стонущих духа. Они сразу же набрасываются на группу. После победы подберите медный ключ.
25. На стенах - пластины с надписью: "Пока маяк горит, ключ для прохода в темноту - вера". Чтение этих пластин отключает направленный на группу взрыв.
26. Мешочек с ладаном.
27. Кнопка на восточной стене открывает дверь на востоке.
28A-D. Когда группа наступит на прижимную плиту в 28А - за ней закроется дверь, а в 28В и 28С появятся два стонущих духа. После гибели один из них обронит железный ключ. Им можно открыть железный замок в 28D. После этого откроется дверь на западе. Алебарда +4 и лечащее зелье лежат на полу в 28В.
29. Настенная пластина: "Верь глазам своим". Если в группе есть эльф или полуэльф - он заметит, что надпись выполнена в стиле, отличном от стиля надписей в Мифе Дранноре.
30. Люки в этом месте - иллюзия.
31. Нажатие кнопки на западной стене откроет дверь на север.
32. Мешочек с ладаном и медный ключ.
33. В каждом из этих мест лежит уголь надежды.
34. На стене пластина: "Вера находится на алтаре преданности". Чтение пластины отключает взрыв, направленный на группу.
35Лестница ведет вверх в п.2 на 4-м уровне Храма Латандера.
36A-C. Нажатие на прижимную плиту в 36А закрывает дверь перед группой. Если на прижимной плите в 36С оставить предмет - дверь к югу от 36А останется открытой. Группа должна стать в 36В и бросить предмет на прижимную плиту в 36С.
37. Пластины на стенах: "Вера должна предшествовать всем добрым душам"
38A-C. В 38А - телепортер в нише. Если зайти в его сразу - группу перенесет в 38В. Если группа предварительно бросит ключ веры в телепортер, то ее перенесет в п.3 на 4-м уровне Храма Латандера.

Храм Латандера, уровень 4 (TEMPLE OF LATANDER LEVEL FOUR)

DK - здесь можно встретить патрули рыцарей смерти.



1. Лестница ведет вниз в п.14 на 3-м уровне храма Латандера.
2. Лестница ведет вниз в п.35 на 3-м уровне храма Латандера.
3. Телепортер перенес группу в п.38 на 3-м уровне Храма Латандера.
4. Для того, чтобы открыть дверь из этой комнаты, нужно применить заклинание DISPEL MAGIC. На пластине на южной стене написано "Против этой двери не помогут ни меч, ни уловка, ни молитва".

5A-C. Положите монету, которую можно взять в п.226, в фонтан в 5A - в нише южной стены в 5B появится хрустальный ключ. Бросание монеты в фонтан также приведет к появлению двух псов тени в 5C.

6A-B. Если наступить на невидимые прижимные плиты в 6A - из южных стен в 6B будет произведен выстрел LIGHTING BOLTSами.

7A-B. Если наступить на невидимые прижимные плиты в 7A - из северных стен в 7B

будет произведен выстрел LIGHTING BOLTSами.
8. Хрустальный ключ лежит на полу.
9. Копье +4 и метательный молот +3 лежат на полу. Метательный молот после броска возвращается к владельцу.
10. Рассеивание заклинания SHADOW OF DEATH в 13 приведет к тому, что восточная стена превратится в дверь. чтобы ее открыть - нужно взять в 23 маску солнца (SUN MASK).
11. Телепортер перенесет группу в п.28 на 4-м уровне Храма Латандера. Сохраните в этом месте игру и наложите на группу все защитные и подготовительные заклинания, которые есть в Вашем распоряжении. Вы готовитесь к телепортации в тронный зал темного Бога. Это будет финальная схватка. Удачи!
12. Хрустальные замки можно открыть хрустальными ключами, которые можно получить в 5В, 8 и 22. После этого откроется восточная дверь.
13. В этой нише находится Тень смерти (SHADOW OF DEATH). Если ее коснется любой персонаж из группы - вред будет нанесен всей группе. Для уничтожения тени группа должна прикоснуться к ней Посохом Жизни, который можно найти в 2А. После уничтожения тени Смерти восточная стена в 1 превратится в дверь.
14. Хрустальные замки на западной стене. Возьмите в 35 хрустальный ключ. Им Вы сможете открыть двери на север и юг.
15-16. Пустышки. Ни событий - ни неудобств. Пропустите их.
17. Хрустальные замки на северной стене, которые можно открыть хрустальными ключами, находящимися в 5В и 8. После этого откроется дверь на восток.
18. Бассейн с святой водой на северной стене. Пользование святой водой очистит всю группу и позволит персонажам попасть в п.19. Если группа убьет любое существо - чистота будет нарушена. Группе придется пройти повторное очищение, иначе она не попадет в 19.
19. Комнату заполняет мощная магия. Сюда могут попасть только существа, прошедшие очищение в комнате 18.
20А-В. Посох Жизни лежит на полу. Когда группа его поднимет - с нее снимется "очищение", полученное в 18. В 20В появятся шесть псов тени..
21. Ниша в восточной стене содержит хрустальный ключ и рукопись мага FIREBALL.
22. Рукопись мага DISINTEGRATE и монета лежат на полу.
23. На западной стене висит SUN MASK (Маска Солнца). Если тень Смерти была уничтожена - поместите Маску Солнца на дверь в 10. Это позволит группе попасть на телепортер в 11.
24А-В. Если группа войдет в телепортер нише, она будет перенесена в п.24В на подуровне 2.
25. Южные стены - иллюзии.
26А-В. Если группа войдет в телепортер нише, она будет перенесена в п.26В на подуровне 1.
27. Посох +4 и рукопись клерика RESSURECTION лежат на полу.
28. Сюда группа попадает из телепортера 11 на 4-м уровне Храма Латандера. Предварительно сохраните игру и наложите на группу все подготовительные заклинания. Удачи!

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ

отдельное дерево

вырубленный лес

проход в колючках

дверь

иллюзорная стена

лестница вверх

лестница вниз

ловушка

FANTASY EMPIRES

Фирма - SSI
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 14 Mb

Игра эта, безусловно, понравится многим. Кто из нас не любит посоревноваться в тактике и стратегии ведения боевых действий на пересеченной местности? Таких, пожалуй, не найдется.

Главная задача этой игры, как и во многих подобных играх, - завоевать королевство противника. Игра с первого раза покажется очень сложной и потребуется уйма времени, чтобы изучить ее до конца. Правда, те кто играл в WARLORDS или KINGS BOUNTY, поймут ее чуть быстрее. Данное описание попытается свести время, проведенное в изучении игры, к минимуму. Итак, приступим к самой игре.

Во время загрузки игры у Вас будут появляться всякие заставки и потом, если Вы не нажимали ни одной клавиши, появится старик и будет нести всякую чушь (на самом деле он приветствует Вас и предлагает Вам потягаться тактикой и стратегией ведения боевых действий с компьютером). После этого у Вас на мониторе в правом нижнем углу появится меню:

VIEW INTRO	- посмотреть введение
LOAD GAME	- считать игру
CAMPAIGN	- поход
SCENARIOS	- сценарии
EXIT TO DOS	- выход из игры

Управляя мышкой (в этой игре все менюшки работают ТОЛЬКО с мышкой), Вы выбираете какой-нибудь пункт.

VIEW INTRO

В этом пункте меню прокручивается ролик, который Вы видели при загрузке игры. И после этого Вы опять попадаете в главное меню.

LOAD GAME

Здесь Вы можете считать ранее сохраненную игру и продолжить игру в ней. Нажав на пятиугольник, на котором нарисована галочка, Вы опять попадаете в главное меню.

CAMPAIGN

В этом пункте меню Вы выбираете противника, с которым будете сражаться. Вашим противником может стать как компьютер, так и человек. На экране у Вас появляется меню:

HISTORICAL или RANDOM WORLD	- закономерное или случайное расположение государств.
SHOW ALL FOG OF WAR	- показывать или не показывать противника.
MAIN MENU	- выход в главное меню.
CREATE CHARACTER	- создание государств, за которые будет играть человек.
ГАЛОЧКА (рисунок)	- начать игру.

Перед тем как сражаться, Вы должны создать себе государство, за которое будете воевать:

CREATE CHARACTER

Выбрав этот пункт, у Вас слева на экране появятся лица трех игроков, Вы их можете менять, нажимая на кнопки, которые находятся над и под ними. По середине находится черный квадрат, где будет записана информация о выбранном игроке. Справа находится меню (оно изображено в виде рисунков), с помощью которого Вы и будете выбирать государство:

ИГРАЛЬНАЯ КОСТЬ	- выбрать имя, класс, расположение войск и описание игрока
ПЛЮС	- прибавить выбранного игрока в список игроков
МИНУС	- удалить игрока из списка
ЛИНЗА	- посмотреть характеристики игроков
ПЕРЕЧЕРКНУТЫЙ КРУГ	- удалить все из центрального черного квадрата
ГАЛОЧКА	- выйти в меню KAMPAIGN

После того, как Вы выбрали государство, Вы должны выбрать, за кого будете воевать и своего противника. Сделать это не так сложно: под рамкой первого игрока Вы с помощью кнопок, которые находятся внизу, ищите себя. А под остальными устанавливаете себе противника (максимум четыре). После этого нажмите на "галочку" и Вы попадете в долгожданную игру.

SCENARIOS

В этом пункте меню Вы выбираете уже заложенный авторами сценарий игры (за кого и против кого Вы будете сражаться). Всего десять сценариев:

ПЕРВЫЙ СЦЕНАРИЙ

В этом сценарии (впрочем, как и во всех остальных) Вы должны полностью разгромить королевство противника. Вы воюете за королевство BERANHIR против

королевства DWALUR.

ВТОРОЙ СЦЕНАРИЙ

Второй сценарий немного посложнее, здесь уже появляется второй противник. Но Ваша задача остается прежней: уничтожить королевство противников. На сей раз Вы сражаетесь за королевство AL-KALIN, а противниками Вашими являются: DIMALAPIETRA и KING TELEMON.

ТРЕТИЙ СЦЕНАРИЙ

Третий сценарий очень похож на первый. Здесь Вы тоже воюете с одним противником, но этот противник намного сильнее первого. Королевство, которое Вы защищаете от PORPHYRIEL, называется ETHERIEL. Ваша задача остается той же.

ЧЕТВЕРТЫЙ СЦЕНАРИЙ

В этом сценарии Вам придется потрудиться, так как воевать против четырех противников не так уж и просто. Выбрав этот сценарий, Вы уже должны иметь свою тактику, без нее выиграть практически невозможно. Вы воюете за THORGRINов, а Ваши противники: NUAJI-KHAN, DARK EYE, P.MCGREGOR, P.VIRAYAWA.

ПЯТЫЙ СЦЕНАРИЙ

Этот сценарий отличается от всех предыдущих тем, что Вы играете не с компьютером, а с пятью людьми. Смысл этого сценария состоит в том, чтобы не давать жить друг другу, потихоньку захватывая противников.

ШЕСТОЙ СЦЕНАРИЙ

Этот сценарий почти такой же, что и четвертый: тоже нужно воевать против четырех противников, но уровень противников возрос и количество занимаемой территории увеличилось. В этом сценарии нужно серьезно подумать о тактике ведения войны. Вы воюете за CAEROFAINов против REZAK XYGAR, CHIBAK, ZINDAK, M.EDRECORT.

СЕДЬМОЙ СЦЕНАРИЙ

В этом сценарии Вы воюете за KING HORDа против HAREKа. Противник этот не из слабых, поэтому придется попотеть для того, чтобы завоевать его королевство. После того как завоюете его королевство, Вам нужно переместиться на материк.

ВОСЬМОЙ СЦЕНАРИЙ

В восьмом сценарии Вам одному уже не сыграть, он рассчитан на трех человек. В отличии от пятого сценария здесь играет еще и компьютер. Ваша задача осталась прежней: захватить все королевства.

ДЕВЯТЫЙ СЦЕНАРИЙ

Этот сценарий напоминает первый и третий. Здесь в роли противника выступает один из самых сильных, опытных и матерых полководцев, а зовут его HOOL. Вы воюете за THORGRIMа.

ДЕСЯТЫЙ СЦЕНАРИЙ

Самый последний сценарий - самый коварный. Маленьким королевством MOGLAI-KHANа Вы должны завоевать огромные империи P.VIRAYANA, REZAK XYGARа, PORPHYRIELа.

ОПИСАНИЕ ВОЙСКА

FIGHTER - боец с мечом и щитом, сражается очень медленно, но живет долго. Стоит 500 кредиток, изготавливается за 1 день.

BATTERING RAM - три бойца с бревном. Они служат только для разбивания ворот у крепостей. Стоят 1000 кредиток, изготавливаются за 2 дня.

BALLISTA - баллиста (огромный арбалет). Стреляет стрелами, очень часто промахивается, быстро уничтожается. Стоит 750 кредиток, изготавливается за 3 дня.

CATAPULTA - катапульта (Орудие, которое стреляет камнями). Стреляет не очень метко, зато долго существует. Катапульта может разбивать стены у замков. Стоит 2500

кредиток, изготавливается 4 дня.

DWARF - боец со щитом и топором. Сражается быстро, но живет мало. Стоит 600 кредиток, изготавливается за 1 день.

ELF - лучник. Стреляет из лука медленно, живет долго. ELF может стрелять только под 90 и 45 градусов углами. Стоит 600 кредиток, изготавливается за 2 дня.

SHADOW ELF - боец с арбалетом. Стреляет медленно, но живет долго. Стреляет под теми же углами, что и ELF. Стоит 1500 кредиток, изготавливается за два дня.

ORC - боец с кривой саблей. Сражается очень медленно и мало живет. Самый ненадежный боец. Стоит 550 кредиток и изготавливается за один день.

HALFLING - боец с двумя связанными шарами. Бросает он это приспособление очень медленно, но живет он долго. Углы, под которыми он бросает, точно такие же, как и у ELFов. Стоит всего 400 кредиток и изготавливается за один день.

HEROS (герои)

Все герои написаны желтыми буквами. ЗАПОМНИТЕ: герои сражаются хорошо, но живут очень мало.

ELF - лучник (средний класс)

DWARF - герой со щитом и топором (средний класс)

FIGHTER - герой со щитом и мечом (средний класс)

CLERIC - герой с палкой (чуть выше среднего класса)

MAGIC USER - герой, который кидается огнем. Он может уничтожать стены. (высокий класс)

DRUID - герой, бросающий перед собой огонь. Может уничтожить все на своем пути. DRUIDа купить невозможно, его можно привести при помощи другого героя из какого-нибудь QUESTа (самый высокий класс).

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игра разбита как бы на две маленькие игры: подготовка к битве и битва.

ПОДГОТОВКА К БИТВЕ

Перед тем как воевать, Вам следует хорошо подготовиться к битве. Подготовка может длиться несколько TURNов(дней). Для начала надо понять, что у Вас изображено на экране. Итак, посередине Вы видите часть карты, где разворачиваются события, а внизу уменьшенную в несколько раз всю эту карту. Слева и справа от маленькой карты находится меню, изображенное в виде рисунков. В верхнем правом углу изображены Ваши наличные деньги, которые Вы можете потратить. А над большой картой находится кнопка, с помощью которой Вы переходите в следующий TURN(день). Разобравшись немного с тем, что у Вас изображено на экране, смело можно перейти к самому меню:

ЗАМОК

В этой игре, как и во многих подобных, армия у Вас производится, а для того, чтобы произвелся хоть один солдат, Вы должны иметь у себя в замке здания, которые производили бы их. Именно в этой менюшке Вы можете выбрать себе здания и ограждения. Нажав на кнопку, где изображены замки, у Вас появляется книга, где на левой странице нарисовано здание, а справа его характеристики.

BUILDING KEEP - стоит 7500 кредиток. Это здание нужно для того, чтобы солдаты, которые находятся в замке не умирали.

BUILDING ARMORY - стоит 15000 кредиток. В этом здании можно производить все, кроме CLERIC и MAGIC USER.

BUILDING CASTLE - стоимость зависит от количества ограждений, которое Вы выбираете сами.

BUILDING CLERIC TEMPLE - стоит 12000 кредиток. Производит CLERICов и больше ничего

BUILDING WIZARD TOWER - стоит 10000 кредиток. Производит только MAGIC USERов.

Переворачивая страницы при помощи нажатия на них, Вы должны выбрать себе здание, которое будете покупать. Покупка осуществляется нажатием на "галочку", а отказ от покупки нажатием на "перечеркнутый круг".

ВСАДНИК НА КОНЕ

Здесь Вы отправляете своих героев во всяческие QUESTы.

ТРИ ГОЛОВЫ С ПЛЮСОМ

Здесь Вы выбираете из списка, кого будете строить, список зависит от построенных зданий и от местности.

МОНЕТА (рисунок) - покупка
КВАДРАТ (рисунок) - список купленных
ГАЛОЧКА (рисунок) - выход

УВЕЛИЧИТЕЛЬНОЕ СТЕКЛО

При помощи этого меню Вы можете посмотреть, что у Вас построено в данном замке, какая там в наличии армия.

ЧЕЛОВЕК И СТРЕЛКА

В этом меню Вы перемещаете свою армию в другие замки. Также с помощью этого меню Вы осуществляете нападение на замки противника.

ПЯТИУГОЛЬНИК С ВОПРОСОМ

Здесь Вы можете поменять информацию, которая хранится у Вас на щите (какие войска, здания, герои и т.д.)

СВЕРТОК

В этом пункте меню Вы можете послать своему противнику MESSAGE (послание), AID (денежную помощь) или даже договорить о мире на определенный срок THEATY (заключить договор).

ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ

Здесь Вы можете задействовать магию (если она есть, а появляется она после QUESTов). Она защищает Ваш замок от нашествия злых духов, которые время от времени появляются (их появление влечет исчезновение зданий и армии).

ДИСКЕТА

В этом пункте меню Вы можете выйти из игры, сохранить ее или считать ранее сохраненную игру.

ПАЛКА И ТРИ ЧЕТВЕРТИ КРУГА

Здесь Вы выбираете магию, которая будет использоваться против Ваших врагов.

ЭКВАЛАЙЗЕР

Здесь осуществляется контроль над игрой. Вы можете включить и выключить звук (если есть музыкальная карточка), просмотреть характеристики игроков, задать управление клавиш и джойстика, включить и выключить сообщение и т.д.

ФЛАГ

В этом пункте меню Вы можете посмотреть характеристику всего Вашего королевства: количество построек, героев, какая в наличии армия.

KGDMS - количество замков
INCOME - сколько происходит кредиток после каждого TURNa
TROOP COST - затраты на солдат
REGULARS - количество солдат и техники

Если внимательно посмотреть на карту, то можно заметить, что земля поделена на участки. На каждом таком участке может находиться только один замок. Чем больше Вы занимаете таких участков, тем больше после каждого TURNa Вам приходит денег, так как каждый участок приносит определенное количество прибыли.

Если подвести палец к одному из участков и нажать левую кнопку мышки, то у Вас на экране появится характеристика этого участка:

1. Название участка
2. Сколько приносит прибыли (WORTH...)
3. Что можно на нем производить (FIGHTER, CLERIC, ELF и т.д.)

БИТВА

Битва наступает только тогда, когда Вы перенесете какое-то количество армии в зону противника при помощи пункта меню, где нарисован человек и стрелка, или когда на Вас нападут. Битва начинается с расстановки Ваших войск. Расставив войска, Вы нажимаете "галочку" и попадаете уже на поле битвы.

В верхней части экрана у Вас появляется поле битвы(вид сверху), а в правом нижнем углу схематическое расположение войск. Слева внизу показан род войск, которым дана команда наступать:

ЛУЧНИК (рисунок) - только лучники и тяжелые орудия
МЕЧ (рисунок) - всем родам войск
КАТАПУЛЬТА (рисунок) - только катапультам и баллистам
ФЛАГ (рисунок) - направить все войска обратно в свое королевство (другими словами: сбежать с поля битвы)

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

ESC - признать поражение(сдаться)
P - пауза

КОГДА ВЫ НАПАЛИ

F1 - переход к другому бойцу
F2 - смена рода войск
F3 - задействовать стенобитные войска (BATTERING RAM)
F5 - отдать управление компьютеру

КОГДА НА ВАС НАПАЛИ

F9 - смена рода войск
F10 - переход к другому бойцу
F8 - задействовать стенобитные войска (BATTERING RAM)
F6 - отдать управление компьютеру

НЕСКОЛЬКО ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ:

1. Когда Вы открываете новые замки, то посылайте побольше солдат, потому что при переходе часть из них обязательно погибнет, а если погибнут все, то замок не появится.
2. Если территория, занимаемая противником, небольшая, то его лучше окружить, а потом уже нападать.
3. При нападении не отправляйте все войска в зону противника, потому что в этот момент могут напасть на Вас.

GOBLINS 3

Фирма - COCTEL VISION
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 8 Mb

Пароли для входа в игру.

Пароль	Код
A011	3
A020	6
A021	3
A026	6
A074	8
A077	4
A083	2
A110	3
A171	4
A192	3
A243	8

Пароль	Код
B001	5
B038	5
B041	7
B047	6
B056	5
B066	4
B073	7
B077	6
B090	3
B096	8
B133	4
B185	4
B211	7
B237	2
B238	5

Пароль	Код
C003	2
C026	5
C043	4
C046	1
C061	2
C063	3
C080	6
C109	4
C179	4

Пароль	Код
D004	1
D019	5
D022	7
D031	8
D045	2
D054	6
D062	3
D066	2
D073	3
D095	3
D120	5
D128	5
D134	6
D182	2
D199	2
D205	1
D219	5
D279	2

- 1-й экран. Корабль.

Взять клюшку. Использовать монету на крюк на стене (vis) и взять упавший крюк. Прицепить его к петле на веревке (boucle). Развязать узел на корме корабля. Появляется Chump. Ударить Чумпа клюшкой. Пойти к сундуку и покопаться в нем. Достать оттуда перец и присоску.

Использовать присоску на Чумпа. Поставить Blount'а на ближнюю руку, а Чумпом попрыгать на платформе (dalle). Взять острый зуб (dent). Поставить Blount'а около крюка, а Чумпом поднять гирю. Пока зонт висит на крюке, схватить его. Засунуть зонт в дырку в корзине слева и перерезать зубом веревку от корзины.

2-й экран. Идол.

Взять зонт. Использовать его на левую дальнюю дырку. Заглянуть в отверстие в зубах. Используя платформы (dalle), перепрыгнуть на другую сторону. Взять руку. Подать ее Kendo, и, пока он держит ее, ударить его клюшкой. Опять взять руку и перепрыгнуть обратно. Ударить клюшкой Hercul'a и Gromelon'a. Взять бисквит (biscotte). Следующему охраннику дать деньги (ecu) и ,пока он держит их в руках, ударить его. Свалится каска (casque) и Ecu. Взять деньги. Положить бисквит в каску и растолочь его клюшкой. Получатся крошки, которые надо взять. Перебраться за спину Banzai'y и посыпать его крошками. Пока он будет чесаться, стукнуть его клюшкой. Взять его щит. Повесить его на ветку около Zembl'a. Встать на камень за ним и посыпать его перцем. Взять его палку. Чумпом подразнить Django и, когда он высунет язык, дернуть за него. Вставить палку в лестницу и забраться наверх. Натравить Чумпа на Punky. Когда он нагнется, спихнуть на него камень (pierre).

3-й экран. Загробный мир.

Найти в темноте спички (des allumettes) и взять их. Использовать их на Zone rugeuse, которая находится прямо над спичками. Зажжется свет. Отломить кусок косы, взять красный половник. Использовать косу на все выходы огней (un antre de feu folle). Их три. Использовать косу на брызгалку клоуна (poire). Взять очки (lunettes) и воду из брызгалки (l'eau). Поджечь спичками протез пирата (jambe de bois) и, полив его водой, взять желтый огонь. Засунуть желтый огонь в шар (boule). В надписи ..AMoNIAK WAS HERE вместо буквы "о" появится кнопка. Нажать на нее и взять зеркало. Половником собрать с надписи свежую кровь (sang). Вылить половник с кровью на бутылку пирата. Потом взять ее. Открыть череп (crane), надеть на него очки и закрыть. Возьмите синий огонь. Снять с черепа очки. Засунуть синий огонь в шар. Появится зеленая рука, держащая пробку. Взять пробку и сунуть в руку зеркало. Поставить бутылку на постамент (socle), красный огонь залетит внутрь. Заткнуть бутылку пробкой (bouchon) и взять ее. Половником из шара вынуть желтый огонь и сунуть красный. Появится череп на пружине. Надеть на него очки. Вынуть из шара синий огонь. На стене появится вампир (vampire). Вставить ему кусок косы вместо второго клыка. Засунуть оставшиеся огни в шар.

4-й экран. Дракон.

Взять большой (dolmen) и разрисованный булыжник. Встать на левый конец капкана, а Чумпом пойти за мясом. Поговорить с принцессой (princesse) и королем. Большой булыжник использовать на завал (ronces), где стоит рыцарь. Поговорить с рыцарем. Он даст эликсир возврата памяти - Memorum. Пойти и взять около горящего дома что-то типа мочалки (meule).Намочить ее в бассейне (bassin), а потом ее же выжать на огонь. Взять вилку (fourche). Использовать вилку на мясо. Пойти в Auberge.

5-й экран. Комната с Othello.

Взять ложку (cuillere) и положить ее на круглый камень (pierre). Залезть в щель (fissoure) и взять кусок сахара (sucre). Вернуться через кружку. Поставить Чумпа на ложку и кинуть на нее сахар. Взять сахар с пола. Чумпом понюхать перец, и, когда он начнет чихать, сунуть мясо в облако перца (находясь около кисти капитана). Вернуться опять на 4-й экран к дракону.

4-й экран. Дракон.

Вылить Memorum в бассейн. Заткнуть монетой ухо (oreille) черепа. Вилку сунуть в ноздрю (narine) и насадить на нее перченое мясо. Из черепа вылетит дракон, заберите его, также возьмите монету. Вернитесь на пятый экран.

5-й экран. Комната с Othello.

Поставить Чумпа на руку толстому мужику (main du client). Дать мужику кусок сахара. Взять веревку (laisse). Использовать присоску на цоколь (socle) клетки, где сидит Othello. Использовать веревку на присоску. Залезть наверх, дать крысе деньги. Она даст ключик от своей конторы. Использовать ключ на мышиную дверь (porte). Засунуть внутрь дракона. Он Вам вынесет билет (Billet). Взять обратно ключик и вернуть его Othello, а он Вам вернет монету. Поговорить с капитаном (Capitaine). Дать билет (billet) капитану. Взять у него письмо. Поговорить с Korin. Дать ей булыжник с надписями и заглянуть в набалдашник ее меча.

6-й экран.

Взять порошок (Poudre) из бочки и палку (baguette) у ног скелета в рясе. Использовать палку на резак (silex) у изголовья скелета в рясе и на шлеме черепа. Взять резак и шлем. Использовать резак на пень (ecorce) и собрать в каску смолу (glu). Ударить резаком по дудке музыканта. Выдрать у червяка (bestiole) волосы. Взять одну из палочек от дудки (petits tubes) и использовать на нее резак. Отдать новую дудку музыканту. И посадить OOYA на прилетевшего кондора. Взять еще одну трубку, насыпать туда пудры и воткнуть волос (meches). Ударить резаком по каменной голове птицы, бросить динамит в скалу на песке (rocher). Еще один динамит бросить в красный кирпич на башне, где сидит Fourbalus. Волосы кончатся. Поколдовать OOYA на череп, с которого сняли шлем, и поколдовать на бамбук (bambou), который был под скалой. Нарвать волос с черепа. Сделать еще один динамит и швырнуть его в дверь или стену башни. Он отскочит. Тогда взять большой бамбук, сунуть его в дырку в камне (creux). Насыпать туда пудры, налить смолы, вотнуть волос и поджечь. Бросить динамит в дверь. Так же уничтожить все, что Вы видите на башне, кроме самого Fourbalus'a. Потом поговорить с ним и Вы опять попадаете в комнату с крысой.

5-й экран. Комната с Othello.

Идите на экран VILLE.

7-й экран. Город.

Поговорить со старухой и заткнуть зонтиком дырку (trou) в доме. Опять с ней поговорить, и она даст грелку (Bouillotte). Использовать грелку на яйцо (oeuf). Затем зайдите в дверь, куда зашел Чумп (L'rpicerie).

8-й экран.

Дать мужику (epicier) деньги и письмо. Пойти взять яйцо змеи Боа (oeuf de boa-boa) и ключ (cle). Открыть ключом лунную лампу (lampe de lune), которая висит на стене. Вы

превращаетесь в волка. Вернуться к мужику и поговорить с ним. Взять макаронину (spaghetti) с пола. Открыть кастрюлю (marmite) на окне. Пойти и скинуть шкаф (armoire). Залезть на карниз (corniche) и спрыгнуть вниз на шкаф. Взять в проломе молоток. Стукнуть им второй шкаф (bahut) и достать из дырки свисток (appeao), которым приманивают птиц Boucassieres. Попрыгать на диване. С помощью пружины (ressort), которая вылезла из дивана, запрыгнуть на полку. Ударить молотком по голове животного (gidoulle) и взять отвалившийся рог (corne). Вернуться в город.

<u>7-й экран. Город.</u>

Позвонить в звонок (sonnette) у двери и дважды поговорить. Потом войти в алхимическую лабораторию.

<u>9-й экран. Лаборатория алхимика.</u>

Предисловие:

Левая рука - La main gauche

Правая рука - La main droite

Брать вещи можно только правой рукой, действовать на что-то только левой.

Нужно изготовить Croisixir - элексир роста.

Формула - Толченая скорлупа + вареная макаронина + пепел рога Гидуилла.!

Открыть кран (robinet), капнуть пару капель и закрыть. Воду вылить в кипятильник (bouilloire). Взять на полке макаронину и положить ее в кипятильник с водой. Взять внизу в шкафу зажигалку (briquet) и зажечь нагреватель кипятильника (rechaud). Вынуть вареную макаронину и положить ее в смеситель (melangeur). Положить яйцо Бао-бао на грелку. Взять обломки скорлупы (coquille d'oeuf) и сунуть их в ступку. Палочкой, (pillon) которая лежит рядом с нагревателем, растолочь скорлупу и насыпать в смеситель. Рог сжечь на горелке (cendrier) и покрошить в смеситель. Левой рукой нажать на кнопку рядом со смесителем (mise en route melangeur). Взять получившийся Croisixir и напоить им маленького Бао-Бао. Выйти в город.

<u>7-й экран. Город.</u>

Напоить Croisixir'ом птенца Boucassier, потом оба растения, растущих в горшках (bourgeon and pousse). Нажать на рычаг (levier) и залезть на гирю (boulet) и одновременно Fulbert'ом нажать на рычаг. Затем Fulbert'ом залезть на крышу по выросшему растению. На краю крыши Fulbert растянется и по нему можно будет пройти. Взять подошву (semelle). Вернуться через печную трубу. Змеей залезть на выросшее растение Floriane (tige de floriane). Взять любовное письмо и дважды использовать его на зеркало. В зеркале отразится формула Ailixir'a - эликсира крыльев. Fulbert'ом опять залезть на дерево, а Blount'ом ловить цветок с дерева Floriane. Пойти в Epicerie.

<u>8-й экран.</u>

Стукнуть молотком мужика и подобрать деньги. Fulbert'ом нажать на кнопку (un bouton). Использовать молоток на трап (trappe). Взять кость, которая вылетит (os de crocomouth). Поднять ночной столик и Fulbert'ом вытащить оттуда мыло (savon). Взять его и вернуться в город.

<u>7-й экран. Город.</u>

Идите в лабораторию алхимика.

<u>9-й экран. Лаборатория алхимика.</u>

Нужно изготовить Vitixir - эликсир скорости.

Формула - вареная подошва + толченая кость Crocomouth'a + эссенция из цветка Floriane.

Открыть кран (robinet), капнуть пару капель и закрыть. Воду вылить в кипятильник (bouilloire). Взять подошву и бросить в кипятильник. С помощью зажигалки зажечь огонь и сварить подошву и засунуть ее в смеситель. Растолочь кость (как скорлупу) и бросить в смеситель. Получить эссенцию можно в дистилляторе (alambic). Эссенцию тоже поместить в смеситель. Все перемешать, нажав кнопку и разлить Vitixir по бутылочкам. Вернуться в город.

<u>7-й экран. Город.</u>

Подойти к колоколу. Выпить Vitixir. Использовать на колокол дудку (appeau). Подбежать к птичке, похлопать ее по плечу и бежать к решетке внизу, чтоб поймать перо. Вернуться в лабораторию.

<u>9-й экран. Лаборатория алхимика.</u>

Нужно сделать Ailixir.

Формула: мыльный пузырь + слезы смеха + пепел из пера влюбленного boucassier.

Чтобы сделать мыльный шар надо:

1. Налить воду в кастрюлю на окне (covette).
2. Обмакнуть туда мыло.
3. Монетой включаем вентилятор.
4. На всех парах хватаем ключ и макаем его в мыльную воду.
5. Используем его на работающий вентилятор.

Пузырь должен провалиться в смеситель. Чтобы получить слезы смеха, надо продистиллировать Memorum (стоит около книги). Вылить эти слезы в смеситель. И добавить туда пепел от пера птички.

Все это надо смешать и получить Ailixir. Разливаем его в бутылочки и О.К.

<u>10-й экран. Облака.</u>

Взять нож (couteau) и мешок с песком (sac). Использовать мешок с песком на корзину воздушного шара (nacelle). Ножиком отрезать один мешок с балластом. Козел готов! Поговорить с OOYA. Использовать клюшку на удочку (ligne de peche). Попрыгать на надувателе шариков (gonfleur). Посадить OOYA на шарик. Поколдовать им на голову великана (touffe). Поговорить с великаном Blount'ом. Посмотреть на пятно на леднике. Удочкой подтащить облако (bou de nuage) к великану. Надуть еще один шарик, посадить на него OOYA и в это время проткнуть облако ножом. Пойти к земле Floiandria.

<u>11-й экран. Земля Floiandria.</u>

Поставить OOYA на катапульту (pelle). Blount'ом нажать нижнюю кнопку на катапульте - кнопку управления катапультой (commande de la catapulte). Подойти к телескопу и посмотреть в него. OOYA'ей поколдовать на сыр (fromaga). Blount'ом привести катапульту в нормальное состояние и, как OOYA, залезть на нее. OOYA'ей пойти и перевести катапульту так, чтобы Blount попал к сыру. Потом пойти и поколдовать на таблицы с кораблями (table au de chasse de Colossus). Взять червяка (ver) удочкой. Спуститься и использовать удочку на подзорную трубу. Вернуться к облакам.

<u>10-й экран. Облака.</u>

Наколдовать OOYA'ей на камень (pierre) и повторить операцию перемещения OOYA'и к гейзерам, используя шарик. Поставить OOYA на недействующий гейзер, а Blount'ом заткнуть самый ближний. Отрезать ножом еще один балласт от корзины.

Посадить туда OOYA и положить два мешка с песком. Посмотреть в подзорную трубу на пятно. Поколдовать OOYA'й на замороженного Bizoo (Bizoo gelee). Опять посмотреть на Bizoo в трубу. Взять Bizoo Blount'ом. Половить рыб, используя удочку на дыру в облаках (trou de nuage). Идти к земле Floiandria.

11-й экран. Земля Floiandria.

Зарядить катапульту, верхней кнопкой перевести катапульту так, чтобы она была направлена на Colossus'a. Поколдовать OOYA'й на доску с кораблями. Кинуть Bizoo на Colossus'a.

12-й экран. Рожа злобного Colossus'a.

Открыть один из зубов (dent), вставить зубочистку в правый (закрытый) глаз. Посмотреть в него. Залезть в левое ухо (oreille). Дернуть за волосок в носу (poil) и, пока слеза не скатилась, пихнуть песчинку. Используя зубочистку, избить всю семью блох (семь душ). Вставить зубочистку в ноздрю (narine). Скатиться на слезе (larme) и пнуть песчинку. Вернуться к катапульте.

11-й экран. Земля Floiandria.

Используя рыбу-пилу, подпилить колонну (colonne), на которой держится гамак Colossus'a. Наколдовать на Blount'a, пойманного в клетку. Тенью взять песчинку (sable). Использовать ее на механизм катапульты (machine) и заставить катапульту выстрелить, посмотрев в трубу или наколдовав на доску с кораблями. Взять вылетевшую шестеренку (engrenage). Использовать нож на робота. Засунуть шестеренку в полученное отверстие. Взять из рта робота другую песчинку (flocon de pollen) и использовать ее на Colossus'a. Вернуться к Bizoo.

12-й экран. Рожа злобного Colossus'a.

Попрыгать на носу и, когда рука потянется его почесать, водрузиться на нем. Взять песчинку (чтоб не висла гама, не заглядывать в карман, а сразу...), сунуть ее в левое ухо. Попрыгать на воротнике (col).

13-й экран. У королевы Xina.

Поговорить с королевой. Вылезет человек (garde du corps de Xina), и, когда он засмеется, надо молотком ударить его по голове. Взять его пистолет. Поговорить с королевой еще раз. Во время поцелуев придворная колдунья Pythie закрывает глаза. В этот момент надо стянуть у нее волшебную палочку (baguette magique). Fulbert'ом залезть на подсвечник (bougeoir). Взять упавшую свечку (bougie). Поставить Fulbert'a на блюдо, а Blount'ом попробовать фрукты. Пока качается первая люстра, залезть на вторую и, перепрыгнув на камин, взять Fenouil. Поговорить с мужиком, сидящем в кастрюле (marmite). Пройти в дверь слева. Поставить Blount'a прямо на место, куда будут падать очки, а Fulbert'ом залезть на колонну (colonnade). Когда очки начнут качаться, попытаться их поймать Blount'ом. Fulbert'ом в это время бежать вниз и встать на платформу (dalle) прямо под Blount'ом. Взять очки и, надев их, взять лук (oignon). Поставить и зажечь свечку в каждую руку в следующем порядке: средняя, дальняя, ближняя. Должен открыться проход в фонтане. Если не получается, попробовать дважды. Залезть в проход.

14-й экран. У короля Bodd'a.

Поговорить с королем и дать ему руку (main). Дать пистолет Tibo, Fenouil Fil'y, а охраннику с топором лук. Пока охранник приходит в себя, стащить у него топор (hache).

Fulbert'ом залезть на копье Fil'a , а Blount'ом прыгнуть на вторую люстру и перебраться на камин. Посмотреть в клетку (cage) с бабочкой. Спуститься и взять тарелку (assiette). Дать шуту (Bouffon) волшебную палочку. Залезть Fulbert'ом в дырку с тараканами (trou de cafards) и, когда король Bodd будет бить таракана туфлей королевы Xina, бросить шуту тарелку. Когда туфля отлетит, галопом бежать за ней и взять. Взять у шута обратно волшебную палочку. В том же порядке, как и раньше, погасить все свечи (если сразу проход в фонтане не откроется, повторить дважды). Откроется рот фонтана. Использовать на него монету. Если орел, то Blount туда полезет.

<u>13-й экран. У королевы Xina.</u>

Вернуть королеве ее туфлю и поговорить с ней. Опять залезть на камин. Засунуть в кастрюлю топор. Залезть Blount'ом в камин (l'atre), и потом Fulbert'ом залезть на подсвечник так, чтоб топор, летящий из кастрюли, перерезал веревку от черепа, который Fulbert столкнет. Взять и топор, и череп. Вернуться к королю Bodd'у через фонтан.

<u>14-й экран. У короля Bodd'a.</u>

Отдать череп королю Bodd'у. Выйти наружу (l'exterieur).

<u>15-й экран. Шахматы.</u>

Сразу пойти в следущую комнату...(vers le livre de contes)

<u>16-й экран. Книги.</u>

Попрыгать на учебнике по геометрии (precis de geometrie) 3 раза. Собрать стрелы (fleches). Посмотреть в дыру (trou d'arbre) в книге и кинуть туда стрелы. Foulbert'ом поднять пыль, а Blount'a поставить под ней. Когда облака пыли начнут падать на него, навести на пыль мышь. Собрать все цифры. Чтобы взять "9", надо поставить Blount'a рядом с пауком, а Fulbert'ом подействовать на лунный пейзаж (paysage sous la lune). Взять девятку и лошадь (cheval). Топором разрубить линейку (regle) и взять кусок дерева (block de bois). Залезть в книгу по дизайну (manuel de dessign) и в книгу по скульптуре (livre de sculpture). Использовать циркуль (compas), чтобы на листе бумаги (feuille de papier), нарисовать цифру восемь. Взять ее. Засунуть в чернильницу (encrier) все цифры, кроме нуля. Взять чернильное перо (pinceau a encre) и обмакнуть его в чернильницу. Перевернуть страницу книги за правый угол (coin droit). Позвать рыцаря из замка. Подрисовать в книге дорогу и позвать его еще раз. Дать ему лошадь. Опять перевернуть страницу. Позвать женщину. Нарисовать под ее окнами певца (дважды). Взять мандолину. Использовать монету на телегу и подрисовать ей лошадь. Взять обратно монету и из телеги захватить кусок чего-то (blocs de marbre). Вернуться к Шахматам.

<u>15-й экран. Шахматы.</u>

Нарисовать мелом на бруске дерева эскиз. На куске чего-то (marbre) эскиз нарисовать циркулем. Используя зубило (barin) и молоток, выдолбить из (marbre) фигурку Blount'a волка, а из куска дерева, используя молоток и стаместку, (ciseau a bois) вырезать обычного Blount'a. Обмакнуть обоих в краску. Дорисовать фигурки чернильным пером и поставить на доску. Обоими руками пожонглировать шариками (balles). Они должны разбить свинью (nourrain). Опустить монету на свинью. Поиграть пару раз на мандолине. Начать игру, подействовав рукой на доску.

Правила игры.

Лучник ходит только по зеленым клеткам и только наискосок. Всадник ходит, как конь в обычных шахматах, но не может вставать на синюю клетку со змеей. Убийца

(l'assassin) и влюбленный (l'amoureux) ходят по всем клеткам. Влюбленный должен пробраться в замок (tour), а убийца должен нейтрализовать короля (roi). Убийца может атаковать короля только наискосок. Лучник должен снять двух охранников, сбить ключик и помешать королю убежать в сторону. Всадник должен тоже помешать королю. Чтоб сбежал Duegne, надо поставить Othello наискосок от него. Всадник должен встать слева от короля, а лучник должен простреливать клетку справа от короля. Чтоб убрать палача (bourreau), надо потянуть за рычаг, который первоначально скрыт одним из охранников, Blount'ом-волком. Чтоб попасть в замок, влюбленный должен сначала на клетке с мандолиной сыграть, а потом воспользоваться ключиком.

17-й экран. Зеркала.

Взять яйцо и засунуть его в зеркало времени (miroir de temps). Сунуть цыпленка в зеркало увеличения (miroir grossissant). Передать жирного цыпленка через проход (passage) отражению. Сунуть его в большую дырку (aiguille grande). Дважды сунуть цыпленка в зеркало уменьшения (miroir amaigrissant) и передать его через проход обратно. Сунуть худого цыпленка в маленькую дырку (petitte aguille). Сделать цыпленка нормальным, потом подрастить до курицы и увеличить курицу. Пойти в соседнюю комнату.

18-я Комната. Телеги!

Волком разбить витрину воспоминаний и Blount'ом нажимать на кнопку до тех пор, пока не появится Colossus. Волком дать Colossus'у в морду и взять выпавшую песчинку. Управляя рычагом управления телегой, забросить обоих на берег озера галлюцинаций (lac de vision). Волком прыгнуть в озеро, а Blount'ом кинуть туда песчинку (grain de sable). Как только из озера вынырнет рыба, бежать волком обратно к телеге, скатиться, перевести рычаг в среднее положение и скатиться снова (все в темпе). Рыба должна перенести волка на плиту, где торчит приманка для дракона (appeaau a dragon emprisonne). Ударить по ней, и она вывалится. Спуститься через проход (puits) и через дверь (porte) вернуться к рычагу. Тем же способом забросить туда Blount'a и взять приманку. Спуститься. Использовать Croisixir на растение сбоку (bourgeon). Использовать Foulbert'a на выросшее растение (plante). Использовать дудку (приманку) на окно (pavillon). Напоить дракона Croisixir'ом и оседлать его. Дать курице поклевать зерна (grains). Взять оставшееся зерно (grain de folie). Использовать дудку на забор и на ключик (flaque des songes). Ключиком открыть сундук. Взять из сундука мазь красоты. Уйти обратно в комнату зеркал ...

17-й экран. Зеркала.

Кинуть в демона зерно сумасшествия (grain de folie). Отражением взять концентрат Laideur. Обоими подойти к самому левому зеркалу. Нижним использовать onguent на зеркало. Когда он закончит говорить и еще останется "красивым", верхним тоже использовать мазь.

19-й экран. Последний!

Поговорить с левым лицом. Взять веревку времени (fil du tempt). Топором разрубить деревянную изгородь (palissade), а молотком разбить кирпичную стену. Позвонить в оба звонка и встать на натянутую цепь. Подобрать ноты. Кинуть их в воду (source amere). Опять позвонить в звонки, но на этот раз прыгнуть в бассейн (bassin). Поставить демону на подставку для нот (pupitre) красные ноты, а ангелу белые. Кинуть в золотой обруч (aureole) монету и галопом бежать к демону. Ударить молотком по наэлектризованной туче (nuage). Над водой должны болтаться две ноты: белая и красная. Накинуть на них

веревку и позвонить в оба звонка. Руки завяжут веревку.

INCA 2: Wiracocha

Фирма - COCTEL VISION
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 18.8 Mb

Мы в очередной раз приветствуем фанатов компьютерных игр и предлагаем пройти замечательную игру INCA-2. Это легендарные приключения индейца из племени инков, Эль Дорадо. Я должен Вас предупредить, что эта игра не целиком QUEST, а смесь QUESTа, игры WING COMMANDER, и похождений. Так что в некоторых местах будет сплошная динамика, тут уж ничем не поможешь, все зависит от Вашего умения, а где есть моменты, связанные с логикой, мы конечно Вам поможем. В начальной заставке Вы сможете увидеть немного предыстории об Эль Дорадо и всех кто участсвует в его приключения. Ну, хватит пустых слов, вперед!!!

Зайдите в левую дверь (GATE OF WISDOM). Возьмите камень STONE с пола, возьмите перо FEATHER с головы охранника. Вставьте камень (STONE) в вырез CUTTER над левой статуей. Используйте перо на левой статуе, первая решетка откроется. Сделайте тоже самое со второй статуей и выходите. Если Вы зайдете в правую дверь, Вы полетите в космическое пространство и там необходимо расстрелять все движущие на Вас статуи, если Вы это сделали, то также можете пройти в дверь с решеткой.

После долгого разговора за круглым столом Вы попадаете в STOLENTUMI. Возьмите траву COCA LEAVES с веревки, возьмите шест. Пройдите направо, положите шест на выступы над дверью GATE. Затем возьмите камень из кучки и киньте его в охранника, тут же прячьтесь в кусты, которые расположены слева, если этого не сделать охранник не уйдет со своего места. Он выйдет наружу. Тяните за свободный конец веревки, шест упадет на охранника и можно спокойно идти дальше, Вы возвратили назад TUMI (ИДОЛА).

Вы полетите на космическом корабле и Вам необходимо сбить несколько космических кораблей противника тогда Вы попадаете на базу. Корабли врага нужно совместить с перекрестьем прицела в виде красного квадрата и нажать клавишу ОГОНЬ, левая клавиша "мыши", правая клавиша выбор оружия. Вам скажут, что сражаться еще нос не дорос и оставят здесь. Идите в кабину пилота CONTROL SCREEN, загляните. Нажмите что-нибудь, скажем, F1. Появится надпись ACCESS CODE, понажимайте какие-нибудь цифры на панели управления. Появится Келт, и после разговора с ним откроется дверь AIRLOCK странно, но факт. Входите в дверь. Пройдите налево. Посмотрите на HOSE. Возьмите CROWBAR т.е фомку, она расположена справа от HOSE. Вскройте ящик водки с помощью фомки. Возьмите одну бутылку. Пройдите к HOSE откройте ее, влейте туда содержимое бутылки, закройте HOSE. Теперь выходите отсюда и идите к THROTTLE и дерните его.

Улетите в космос на корабле-истребителе. Постреляйте корабли, когда-нибудь вас убьют. Да-да, убьют. Умер любимый и единственный сын Эльдорадо. Но игра не заканчивается, а только начинается. После длинного разговора появится карта. Поставьте пометку на водную поверхность, которая левее всех на карте. Отмерьте 160 миль на северо-восток (диагональ), поставьте метку. Затем отмерьте 100 миль на юго-восток, поставьте метку. Теперь отмерьте ровно 150 миль прямо на юг и опять отметьте это место, и соедините отрезок с водной поверхностью, которая находится на расстоянии

320-330 миль на восток. Летим туда!

После двух дней ходьбы по пустыне Вы нашли какой-то дом. Поболтав, Вы должны зафиксировать шар на пересечении линий, манипулируя точками "+" и "-". Идите и работайте! Если все вышло, то Юна даст Вам паровоз, чтобы Вы починили его и умотали на нем. Зайдите внутрь паровоза, возьмите масленку на полу и снимите ремень с вентиля. Выходите. Покапайте масла в бочку с водой PULLEY, теперь возьмите фомку с песка и отомкните ей PULLEY. Вода польется в поезд. Без пара-то ведь не уедем. Зайдите опять, поверните вентиль, нажмите кнопку. Снимите палку PEG фомкой с рычага. Свистните и поднимите рычаг. Все! Поехали!

Теперь отстреливаемся от кораблей-истребителей. За 2 мин 30 секунд Вы уйдете от преследования, если в Вас не попадут. Корабли неприятеля будут атаковать Вас со всех четырех сторон. На пульте управления по средине экрана 4 зеленых квадратика, если один из них начинает мигать и изменит свой цвет на красный, то значит, с этой стороны неприятель. Подведите указатель на этот квадратик, нажмите огонь и переместитесь на эту сторону, чтобы отстреливаться от неприятеля.

Приехали в пещеру. Возьмите из сундука все вещи, ключ можно и не заметить смотрите очень внимательно. Подойдите к ящику, перережьте веревку с помощью ножика (SHAWER). Загляните в DRAWER, почистите ключ песком и откройте ящик. Посмотрите в файл. Запомните три цифры - 1,8,3. Подойдите к сейфу, полейте жидкостью из бутылки на все три ручки. Наберите ранее записанные цифры из файла и откройте сейф. Найдете в нем какой-то компьютер.

Через две недели наши герои решают улетать. Нажмите кнопку ON на экране. Появится углубление. Вставьте в него кристалл. Откуда он взялся? Это неизвестно. Выберите планету В, хотя все равно, но я выбирал планету В. Летим. Сбейте сначала 3 базы, а потом и корабли. Это одна из самых трудных задач.

Прилетели на планету, где все кто-то разнес. Лезьте на гору. Вытащите Иголку (PEG) и вставьте ее в камень, забейте это дело молотком. Посмотрите наверх, вытащите веревку с грузом и закиньте ее на корень. Слезайте, привяжите еще одну веревку (которую отрезали от ящика) к концу с грузом. Потяните за свободный конец. Возьмите конец веревки и привяжите его к камню. Выбейте маленький камешек из-под камня, а затем толкните и камень полетит вниз. Отличный лифт! Теперь Вам предстоит высечь молитву из SCROLLов. Поверните 2-ой, 4-ый и 7-ой SCROLL. Появится то ли дудка, то ли ракушка, но все одно, дают-бери. Теперь будет очень много кратковременных сюжетов, где надо будет делать по 3-4 действия. Поэтому я буду описывать только самое главное.

Итак! Попадаете в грозовую зону. Посмотрите в OPENING. Возьмите цепь. Установите ее на POINT. Получите золотой поднос. Вытащите его фомкой. Далее, возьмите бревна внизу. Поставьте их на снег. Прикрутите ремень к бревнам, а к ремню приделайте поднос. Ударьте по подносу молотком, а старику вручите то ли дудку, то ли ракушку. Ура! Выход найден, но нет! Вам предстоит установить источник силы. Сбейте сосульки молотком, возьмите GOATSKIN с пола. Возьмите сосульки и положите их под лучи солнца, под воду подставьте GOATSKIN. Потом положите это изобретение на чашу. Появится черный алмаз. Вставьте его в STELE. Первый источник силы установлен!!!

После сражения в космосе прилетаете на другую планету. Посмотрите на колья слева. После этого откроется вид на песок. Возьмите один из тропических листьев. Выползет паук и оставит после себя следы. Наложите лист на следы. Попадаете в оазис. Возьмите OYSTER из кустов. Киньте его в гнездо, возьмите еще один. Выбежит обезьяна. Запульните в нее. Птица смылась. Теперь возьмите еще один и положите на плоский камень (FLAT ROCK), разбейте его молотком. Возьмите жемчужину. Посмотрите в

гнездо, положите жемчужину в зеленое яйцо. Послушайте болтовню демона. Посмотрите на крокодила. Вставьте в его левую орбиту глаза жемчужину, а в правую яйцо. После этого будете устанавливать еще один источник силы.

Пройдите направо, повытаскивайте спички из-под двери. Она откроется. Зайдите. Разбейте молотком CALABASH. Возьмите обе половинки. Вернитесь к столбам. Вставьте спички в два ближних столба, а половинку CALABASH в дальний столб. Пройдите налево. Вставьте другую половину в KEYSTONE. Появится еще один черный кристалл. Вставьте его в STELE. Прилетаете на астероид.

Посмотрите на охранника. Перережьте веревку и спионерьте у него ожерелье. Взломайте люк фомкой. Вставьте три фигуры, каждую на свое место. Забейте их молотком. Теперь уйдите оттуда. Посмотрите на правый люк. Подоприте его фомкой, т.к оба люка автоматические. Вернитесь к прежнему люку, нажмите на все кнопки, возвратитесь к прежнему люку. Возьмите фомку и вставьте фигуры по своим местам.

Ура!!! победа!!! Вам удалось это сделать. Вы прошли игру INCA2.

LITIL DIVIL

Фирма - GREMLIN GRAPHICS
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 30.2 Mb

Итак, сюжет, казалось бы, не отличается особой изощренностью - мир опять оказывается под угрозой гибели. Близится время Страшного Суда и спасти планету можно только с помощью Магического Камня Изобилия, испокон веков хранящегося в подземельях Ада, в просторечьи именуемых Лабиринтом Хаоса. Многие пытались добыть этот камень еще со времен сотворения мира. Они отправлялись в Лабиринт, но никто из него не возвращался. Но теперь на сцене появляется главный герой - в меру накачанный, с тяжелой головой и открытым сердцем. Правда, внешний вид у Джона Мутта (кличка Малыш Дивил) явно отличается от среднестатистического. Рогато-крылатый, с красной шкурой, да еще и с симпатичным хвостом, оканчивающимся правильным треугольником. Но разве это важно, когда есть надежда на тоненькую соломинку спасения?

Итак, крикнув напоследок "только не съеште все мои анчоусы", герой отправляется в полное опасностей путешествие.

Неприятности начинаются почти сразу - вход в каждое из пяти основных подземелий охраняет гигант-орк с дубиной, размером схожей с нашим Джоном. Но самое главное - вовремя не испугаться, и демон-переросток будет сброшен в пропасть лишь при помощи тонкой палки.

Подземный Лабиринт Хаоса

А вот и сам лабиринт. Ох, как много неприятностей подстерегают в нем незадачливого путника! По полу ползают ядовитые пауки, под потолком летают мерзкие летучие мыши. Посреди дороги кто-то, особо заботливый, накопал ямы с горячей лавой, мокрой водой и просто с твердым каменным дном. Из пола могут высовываться острые иглы, заставляя героя прыгать на одной конечности. На стенах изредка попадаются зарешеченные окна. Несчастные узники, очевидно, слишком много времени провели в этом мрачном подземелье, поэтому лупят любого, кто подходит к окну на расстоянии вытянутой руки. А луки на стенах, пригвождающие Мутта к камням? Или каменные маски, поливающие огнем или водой. А ведь жизнь у героя, хотя он и демон, совсем не

вечная. А пытаясь ее хоть немного повысить на белом волшебном кресте, можно ошибиться и получить тяжелым пианино по многострадальной голове.

Правда, есть и в этом лабиринте хорошие обитатели. В подземных тупиках кто-то разложил яблоки, сыр, волшебные бутылочки (все они повышают упавшие жизненные силы). Да и кучи золота попадаются довольно-таки часто. На них можно посетить магазин с полезными мелочами. Но все, что останется после оптовой закупки, отберет местный рэкет - да, да, он уже и в подземельях Ада себя чувствует довольно-таки неплохо. Уклониться от уплаты нет никакой возможности - иначе Вас не пропустят в дверь, находящуюся ближе к концу уровня.

Лабиринт довольно запутанный: но не отчаивайтесь, на экране перед Вами всегда находится подробная карта, на которой отмечается весь Ваш путь. А если Вы не обладаете картографическими способностями, просто идите постоянно по левой стенке и обязательно придете к пункту назначения. Не забывайте по дороге подбирать ключи - они понадобятся достаточно быстро, ибо даже в Аду встречаются закрытые двери.

Главное задание - добывание волшебного камня - довольно-таки быстро отойдет в сторону (до Изобилия еще далеко). Конкретная задача, встающая перед Вами, - пройти как можно дальше и спасти на каждом из 5 уровней трех собратьев-демонов, которым повезло гораздо меньше. Превратившись в статуи, они теперь служат украшением Ада, конкретным примером для путешественников, отражающим ожидающую их участь. Для того, чтобы спасти их заблудшие души, нужно вставить в основание статуи определенный магический предмет ("магический половник"). Предметы эти нужно отвоевать в комнатах подземелья (о них речь пойдет далее). И помните: прежде чем Вы пройдете к статуям, Вам необходимо сразиться с демоном-охранником, по комплекции напоминающим стража ворот уровня. По уровню интеллекта они тоже схожи - оба неимоверно тупые.

Мрачные комнаты ужасного Лабиринта

Немаловажная часть Лабиринта Хаоса - отдельные комнаты. В каждой из них Вас ожидает что-то новое, интересное и зловещее.

Каждая комната - это отдельное задание, которое необходимо выполнить. А диапазон их разнообразен. Вам придется сражаться на ринге с местными авторитетами, спасать красивую девушку от острого маятника из романов Эдгара По, скакать по исчезающим кочкам на волшебном болоте, повторять уроки, преподаваемые русалкой, сражаться со скелетами и с пауком-монстром, играть в смертельный теннис, в три наперстка и многое, многое другое. По классу же эти комнаты делятся на две категории - служебные и проходные. К служебным комнатам относятся магазин (куда Вы можете постоянно заходить и покупать понравившиеся вещи), комната отдыха (зайдя в нее, Вы автоматически сохраняете игру и имеете возможность позже начать играть именно с этого момента) и выход с уровня (ну, это, я думаю, понятно). Проходные же это комнаты с заданиями. Если задание выполняется, то Вам могут вручить какой-либо предмет, повысят жизнь и разрешат идти дальше по лабиринту. Сама же комната исчезает - на ее месте открывается еще один из "рукавов" лабиринта.

Если же задание не выполняется, Ваша жизнь уменьшается и Вы снова оказываетесь перед дверью, ведущей в эту комнату. Так что можно снова попытать свою судьбу.

Предметы в магазинах

Еще один немаловажный пункт. Магазины встречаются на всех уровнях, кроме третьего, и на каждом уровне ассортимент отличается от предыдущего. Одно досадно: все предметы имеют отношение только к прохождению комнат, прикупить себе немного жизни - невозможно. Но все равно некоторые комнаты не проходятся без определенных

предметов, так что если есть деньги, скупайте все, что можно. А чтобы было легче начать, небольшая помощь для магазина 1 уровня.

ДИХЛОФОС - Помогает в сражении с пауком - монстром на этом уровне. Цена 2966 золотых.

ИГЛА - Помогает в сражении с надутым мавром на этом уровне. Цена 1099 золотых.

ВЕДРО - Помогает потушить огнедышащего монстра на волшебном болоте на этом уровне. Цена 10 золотых.

СЕРП - Для сражения с демоном, охраняющим статуи в конце всех уровней. Цена 3456 золотых.

Но самое замечательное в этой игре - это, конечно, поразительно тонкое чувство юмора авторов игры. Нельзя не рассмеяться, наблюдая за злоключениями Джона Мутта. Такое чувство юмора я видел пока только еще в одной игре - и это, конечно, GOBLIIINS (все 3 части).

Огромный недостаток Гоблинов, одновременно являющийся и их главным достоинством, - это сложность. В LITIL DEVILе от этого отказались. Игра проходится довольно-таки легко (до определенного уровня). Интерфейс - простейший. Действие происходит как мультфильм, только главным героем управляет игрок.

При множестве ярко выраженных достоинств у нее всего лишь один недостаток - нельзя сохраниться в любой момент - обязательно нужно дойти до SAVE-комнаты. А это не очень удобно, особенно, если только начинаешь проходить новый уровень и не знаешь, где же притаилось это хитрое помещение.

Наиболее важные управляющие клавиши

"Стрелка вверх" - Движение вперед
"Стрелка вниз" - Движение назад
"Стрелка вправо" - Направо
"Стрелка влево" - Налево
"ALT+S", "ALT+W", "ALT+G" - Разнообразные паузы в игре
"F5" - Звук ON/OFF
"Z + X" - Инвентаризация
"F4" - Музыка ON/OFF
"Направление + Z", "Направление+X" - Прыгнуть или ударить в нужном направлении
"Вверх/вниз + X" - Открыть дверь
"F3" - Дивил с джойстиком - Начать игру, вернуться к игре.
- Дивил с дискетой - Загрузить сохраненную игру.
- Просто Дивил - Выход в ДОС.

Ну вот, вроде бы и все. Теперь Вам остается только найти эту игру.

MORTAL COMBAT

Фирма - MIDWAY MANUFACTUR.
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA, SVGA
Размер - 7.2 Mb

1. Игровая среда

Игра "Mortal Combat" (Бой на Смерть),в сущности, повторяет сюжет самого известного фильма с участием Брюса Ли "Enter the Dragon".

Итак, на некоем острове "посреди Затерянного Моря" (как говорится в заставке) Двор Бессмертных приглашает Вас принять участие в турнире "Бой на Смерть". Главный приз - продолжение Вашей жизни.

По правилам турнира, Вам придется победить 9 противников. Компания весьма разношерстная:

1. Кэно (Kano) - наемник, вор, вымогатель, ведет исключительно преступный образ жизни. Является членом организации "Черный Дракон", состоящей из безумцев, наводящих страх в преступной среде.

2. Рэйден (Rayden) - имя "Рэйден" принадлежит Богу Грома. Поговаривают, что он получил личное приглашение от Шенг Цанга (кто это такой - см.ниже) и принял форму человека, чтобы участвовать в турнире.

3. Ледяной Человек (Sub-Zero) - настоящие имя и происхождение этого воина неизвестны, но, судя по его форме, он принадлежит к легендарному клану китайских (!) ниндзя (ниндзя-китаец?!).

4. Скорпион (Scorpion) - его подлинная личность тоже неизвестна, но в прошлом он выражал ненависть и недоверие к Ледяному Человеку, что в среде ниндзя является признаком враждующих кланов.

5. Лю Кэнг (Liu Kang) - состоял в ультрасекретном "Обществе Белого Лотуса" (в Китае такие общества, как правило, - триады, т.е. нечто вроде мафии, только куда более жестокой), пока не покинул его, чтобы представлять на турнире Шаолиньские монастыри. Он силен своей верой и презирает Шэнг Цанга.

6. Соня "Клинок" (Sonya Blade) - член спецподразделения США. Она вместе со своей группой шла по следу "Черного Дракона" и Кэно, пока не попала на неизвестный остров, где была атакована личной армией Шэнг Цанга (очевидно имеется в виду как раз тот самый "остров посреди Затерянного Моря", где и проводится турнир).

7. Джонни Кэйдж (Johnny Cage) - объездил весь мир, обучаясь у разных мастеров. Теперь - знаменитый атлет, суперзвезда кино, сыгравший во многих кровавых фильмах с восточными единоборствами.

8. Горо (Goro) - 2000-летний получеловек, полудракон, он остается непобежденным чемпионом уже 500 лет, после того, как выиграл этот титул, убив шаолиньского монаха-воина.

9. Шенг Цанг (Shang Tsang) - после победы Горо турнир попал в его руки и был извращен.

Вы можете выбрать (как - см.ниже) в качестве своего бойца одного из первых 7 участников. После этого компьютер покажет Вам боевой план - когда и с какими противниками Вам придется драться. Сначала Вы сразитесь с 6 противниками один на один, потом - "зеркальный поединок", где против Вас сражается точная копия Вашего бойца, затем - 3 групповых боя (против Вас сразу два противника), потом Горо, и, наконец, сам Шенг Цанг, а потом...

Не скажу. Играйте.

2. Запуск игры

Сначала запустие Setup.exe и установите:

- управление для 1 игрока (джойстик или клавиатура, персонаж стоит слева);
- управление для 2 игрока (тоже самое, персонаж стоит справа);
- уровень сложности (от очень простого до очень трудного);
- звуковую карту (если она у Вас есть);
- разрешение экрана (detail, зависит от типа процессора Вашего компьютера - 386 (низкая) или 486 (высокая));
- переназначте клавиши для клавиатуры;

После установки этих параметров - выход в DOS. Затем - запуск самой игры (файл MK.EXE).

3. Управление игрой

Окно персонажей - клавиши F1 (для левого персонажа) и F2 (для правого персонажа). Для выбора конкретного бойца - клавиши движения, установленные в SETUP'е, выбор - клавиша "блок".

Все приемы в игре делятся на стандартные (доступные всем персонажам) и специальные (доступные только определенным персонажам).

<u>Стандартные приемы:</u>
Сальто вперед - ВВЕРХ и ВПЕРЕД.
Сальто назад - ВВЕРХ и НАЗАД.
Подсечка - НАЗАД и НИЗКИЙ УДАР НОГОЙ.
Удар ногой в голову с разворота - НАЗАД и ВЫСОКИЙ УДАР НОГОЙ.
Захват противника и бросок через себя - одновременно ВПЕРЕД и НИЗКИЙ УДАР КУЛАКОМ.
Апперкот - держать ВНИЗ, ВЫСОКИЙ УДАР КУЛАКОМ.

<u>Специальные удары.</u>

1. Кэно
Крутящийся шар - вращать контроллер, начиная с позиции ВПЕРЕД.
Энергитический удар - держать БЛОК, НАЗАД, ВПЕРЕД.
Смертельный удар (ОЧЕНЬ! сложен, 1.5 см от жертвы) - НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, НИЗКИЙ УДАР КУЛАКОМ.

2. Рэйден
Торпеда - НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД.
Молния - ВНИЗ, ВПЕРЕД, НИЗКИЙ УДАР КУЛАКОМ.
Телепортация - ВНИЗ, ВВЕРХ (нажимать ОЧЕНЬ! быстро)
Смертельный удар (рядом с жертвой) - 3 раза ВПЕРЕД, 3 раза НАЗАД, ВЫСОКИЙ УДАР КУЛАКОМ.

3. Ледяной Человек
Заморозка - НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, НИЗКИЙ УДАР КУЛАКОМ.
Скольжение - одновременно НАЗАД, НИЗКИЙ УДАР КУЛАКОМ, НИЗКИЙ УДАР НОГОЙ, БЛОК.
Смертельный удар (ОЧЕНЬ! сложен) - ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВЫСОКИЙ УДАР КУЛАКА.

4. Скорпион
Бросок копья - НАЗАД, НАЗАД, НИЗКИЙ УДАР КУЛАКОМ.
Боковая атака - ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВЫСОКИЙ УДАР КУЛАКОМ.
Смертельный удар (ОЧЕНЬ! сложен, 2 см от жертвы) - держать БЛОК, ВВЕРХ, ВВЕРХ (для этого удара Вы должны научиться подбирать расстояние, он получается как раз между 2-мя людьми).

5. Лю Кэнг
Летящий удар ногой - ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВЫСОКИЙ УДАР НОГОЙ.

Энергитический удар - ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВЫСОКИЙ УДАР КУЛАКОМ.

Смертельный удар (ОЧЕНЬ! сложен, 2 см от жертвы) - держа БЛОК, нажмите ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВВЕРХ.

6. Соня "КЛИНОК"

Летящий удар кулаком - ВПЕРЕД, НАЗАД, ВЫСОКИЙ УДАР КУЛАКОМ.

Энергитический удар - НАЗАД, НАЗАД, НИЗКИЙ УДАР КУЛАКОМ.

Стойка на голове - одновременно ВНИЗ, НИЗКИЙ УДАР КУЛАКОМ, НИЗКИЙ УДАР НОГОЙ, БЛОК.

Смертельный удар (ОЧЕНЬ! сложен, рядом с жертвой) - 2 ВПЕРЕД, 2 НАЗАД, БЛОК.

7. Джонни Кэйдж

Удар - тень - НАЗАД, ВПЕРЕД, НИЗКИЙ УДАР НОГОЙ (кнопки нажимать в быстрой последовательности).

Энергитический удар - НАЗАД, ВПЕРЕД, НИЗКИЙ УДАР КУЛАКОМ.

Удар из низкой позиции (рядом с жертвой) - держать ВНИЗ, держать БЛОК, держать НИЗКИЙ УДАР КУЛАКОМ.

Смертельный удар (ОЧЕНЬ! сложный в исполнении, рядом с жертвой) - ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВЫСОКИЙ УДАР КУЛАКОМ (этот удар лучше всего работает против Скорпиона и Ледяного Человека). Если Вам удастся провести два таких удара в быстрой последовательности (Джонни снесет противнику Две головы).

Для Горо и Шенг Цанга удары не даю - сами разберетесь (если, конечно, доберетесь до них).

QUEST FOR GLORY 1

Фирма - SIERRA ON LINE
Год выпуска -
Монитор - EGA, VGA
Размер -

1. Игровая среда

В последнее время появилась мода на игры-сериалы, где играющий может перемещать персонаж (персонажей) в виде файлов из одной игры в другую, постепенно увеличивая атрибуты персонажей от игры к игре. В качестве примеров можно привести сериалы "Eye Of The Beholder", "Forgotten Realms", "DragonLance" и т.д. Сегодня Вам представляем еще один такой сериал - "В поиске славы 1, 2, 3, 4"

Начнем, как и полагается, с первой части.

Итак, Вы (или точнее, персонаж, который Вам предстоит создать) - недавний выпускник Школы по подготовке Знаменитого Искателя Приключений (The Famous Adventurer's Correspondence School). Его (то есть Ваша) задача - создать себе репутацию, соответствующую статусу "Знаменитого Искателя Приключений".

Для этого Вы прибыли в городок Спилбург (Speilburg), название которого подозрительно похоже на имя С.Спилберга, тем более, что в игре будет упомянута и его кинофирма, правда, название ее будет вывеской для... Ну, ладно, не буду портить Вам удовольствие. Вообще же, сам мир этой игры - какое-то дикое нагромождение персонажей из множества фантастических миров: тут и тролли, и бриганды (так называли в средние века беспощадных разбойников-живодеров), и людоеды-огры, и

кентавры, и Гильдия Воров, а заправляет всем этим букетом старая добрая Баба Яга.

Ситуация вкратце такова: много лет назад злая колдунья Баба Яга, мстя барону Спилбургу, наложила на него и его детей проклятье. С тех пор сын и дочь барона пропали. А спустя еще некоторое время банда бригандов, организованная неизвестным, но блестящим руководителем, полностью парализовала торговлю в некогда шумном городе.

Ваша задача: освободить городок от ига бригандов, разрушить чары Бабы Яги и вернуть старому барону его детей.

2. Персонажи

В данной игре Вы можете создать себе три основных персонажа:

1. Боец (Fighter) - с самого начала немного владеет оружием, имеет навыки в метании, вооружен мечом.

2. Маг (Magic User) - с самого начала восприимчив к магии, плохо владеет оружием, вооружен кинжалом.

3. Вор (Thief) - с самого начала может немного вскрывать замки (Pick Locks), имеет навыки в лазании (Climbing) и скрытном продвижении вперед (Stealth), вооружен кинжалом.

Каждый из этих персонажей может решать поставленные авторами игры задачи определенным способом - боец полагается на силу и умение драться, маг - на магические чары, вор - на свои хитрость и смекалку.

Самый простой путь в решении задач у бойца, самый сложный (по крайней мере для меня) - у вора.

Но, как и в любой другой игре, Вы можете схитрить и создать многоклассовый персонаж (MultiLevel Character).

Смысл данного метода - создать специалиста - универсала, который может не только с перепою мечом помахать, но и приколдовывает немного, и замки вскрывает, когда в том есть нужда (а она, как известно, появляется сплошь и рядом). Такому персонажу намного проще пройти игру.

Создается такой персонаж следующим образом: выбираете какого-нибудь базового персонажа, например, Бойца, и добавляете очки из "POOL" в графу той способности, против которой стоит ноль.

Имейте в виду, что это отнимает очень много очков, поэтому из Бойца Вы можете сделать лишь Бойца-Мага - на большее очков не хватит. Самый выгодный в этом плане Вор - из него Вы можете сделать Вора-Бойца-Мага. Правда, способности у него будут слабоваты и Вам придется подольше побродить в игре, чтобы поднять их до приличного уровня.

Новичку рекомендую создать Бойца-Мага - с ним выиграть просто и довольно быстро.

3. Управление игрой

Управлять игрой Вы можете при помощи мыши (более удобно) или клавиатуры.

Левая кнопка мыши - для непосредственного исполнения действия, правая - для изменения курсора (т.е. вида действия).

Во время боя в нижнем правом углу появляется меню действий, где верхнее левое окно - удар с размаху, верхнее правое окно - выпад вперед, нижнее левое окно - отразить удар, нижнее правое окно - увернуться от удара, окно посредине - в зависимости от созданного Вами персонажа либо выставить вперед щит, либо применение магии.

На клавиатуре:

7, 8, 9, 4, 6, 1, 2, 3 - для управления движением персонажа;

5 - изменение курсора;
7, 9, 1, 3 - во время боя соответственно: удар с размаху, выпад вперед, отразить удар и увернуться от удара;
5 - во время боя - в зависимости от созданного Вами персонажа (см.вверху);
F5 - запомнить игру;
F7 - восстановить запомненную игру;
F9 - начать игру с начала.

Также Вы можете изменить курсор, подведя стрелку к верхней части экрана, после чего появится таблица:

1. Фигурка человека
2. Рука
3. Глаз
4. Рот
5. Звезда
6. Окно особых действий
7. Пустое черное окно
8. Сумка
9. Окошко с изображением рычагов
10. Знак вопроса

Поставив стрелку на одно из этих изображений, сделайте левый клик и курсор измениться в соответствии с выбранным изображением.

Для совершения того или иного действия Вам необходимо изменить курсор. Имеются следующие возможности:

"Рука" - для исполнения действий руками (взять, постучать в дверь, открыть, поднять и т.п.);

"Глаз" - посмотреть на предмет (после чего появится окно с информацией о данном предмете);

"Рот" - для разговора;

фигурка человека - для передвижения;

Звезда - для применения магии;

Окно особых действий - выдает новое меню для изменения способа передвижения (ходьба, бег, передвижение тайком), отдыха (после чего Вам надо выбрать количество времени для сна), определения текущего времени в игровом мире (но не времени, затраченного Вами на игру), возможности просмотреть показатели Вашего Героя (определить, сколько истрачено/восстановилось сил, прибавилось ли опыта и очков по тем или иным навыкам); пустое черное окно - показывает, какой предмет у Вас сейчас в руках, чтобы Вы могли совершить с ним какие-нибудь действия (например, чтобы что-то купить, Вам надо держать в руке кошель с деньгами); сумка - выдает меню имеющихся у Вас в наличии предметов и действий, которые Вы можете с ними совершить (действия осуществляются через окна "Глаз", "Рука" по той же системе, что и в главном меню). Кроме этого, Вы можете узнать общий вес несомых Вами предметов. Учтите, что когда этот вес станет больше номинального (определяемого текущим показателем "STRENGTH" Вашего персонажа) Вам придется от чего-нибудь срочно избавиться, иначе Вас ждут неприятности; окно с рычагами - позволяет Вам регулировать звук (при наличии SOUNDBLASTER), а также записываться и загружать сохраненную игру; окно со знаком вопроса позволяет получить информацию о возможностях и предназначении любого другого окна в меню.

4. Прохождение игры

Вы пришли в городок Spielburg. У входа Вас встречает шериф и силач Отто. На данном этапе можно зайти в Guild Hall, сделать отметку в книге (sign book), поговорить с владельцем и прочитать доску объявлений.

Зайдите в Magic shop. Поговорить с продавцом и купите Fetch spell - это заклинание предназначено для перемещения предметов на расстоянии.

Найдите нищего в подворотне, дайте ему монету и послушайте его советы. Можете посетить гостиницу или бар.

Зайдите в дом целительницы.

Эта Целительница - Ваш друг. Она купит у Вас компоненты для снадобий, поможет Вам сделать снадобье, разрушающее чары, продаст мазь, отгоняющее нежить, и она приготовит для Вас отличное целебное снадобье. Но для этого ей нужно вернуть пропавшее кольцо. Выйдя из дома, посмотрите на дерево и увидите гнездо, в котором что-то блестит. Если Вы Маг, используйте заклинание FETCH SPELL. Если Вы вор, заберитесь на дерево, чтобы осмотреть гнездо. Если Вы Боец и достаточно разработали свое искусство метать предметы, метните несколько камней в гнездо, пока оно не упадет. Камни для этого Вы можете подобрать на дороге рядом с деревом.

Когда гнездо упадет, Вы обнаружите пропавшее кольцо Целительницы. Верните ей кольцо и получите за это награду.

Теперь опять зайдите в MAGIC SHOP и купите Open spell (для открывания дверей и т.д.).

На севере долины ERANA PEACE - волшебное место находим камень. Сдвиньте его с помощью заклинания OPEN SPELL. Под камнем Вы найдете свиток с CALM SPELL (спокойствие). Это заклинание хорошо действует на диких зверей.

Недалеко от волшебного места найдите пещеру.

Перед входом в пещеру Вас будет ждать людоед-огр. Вам надо иметь персонаж с сильными атрибутами, дабы победить его. Затем откройте его сундук и возьмите содержимое.

Внутри пещеры Вы повстречаете медведя на цепи. Ни в коем случае не сражайтесь с ним - он Вам нужен живой. Используйте CALM SPELL - медведь не будет Вас трогать, прошмыгните мимо него вглубь пещеры.

Дальше Вас ждет Кобольд (KOBOLD). На шее у него есть ключ, который Вам нужен. Если Вы Боец, убейте Кобольда мечом, затем подберите ключ с камня на правой стороне пещеры. Если Вы вор, тайком прокрадитесь ночью и умыкните ключ. Если Вы маг, используйте FETCH SPELL и быстро уходите.

Опять задобрите медведя (CALM SPELL) и откройте его оковы ключом.

Медведь превращается в человека, это оказывается пропавший сын барона. Он просит зайти Вас в замок и исчезает. В замок пока лучше не идти.

Отправляйтесь по дороге, никуда не сворачивая, на восток города. Когда дойдете до снежного завала тупика, поворачивайте обратно.

На обратном пути Вам встретится лиса, попавшая в капкан. Выпустите ее и она даст Вам полезную информацию о том, что Баба Яга заколдовала дочь барона и что рецепт расколдования знает Дриада.

Ночью возвращайтесь в гостиницу и продолжайте свои действия с утра.

Находим на юго-западе белого оленя, который приведет Вас к Дриаде. Дриада попросит Вас достать семя волшебных растений, (спайриа) не убивая их, растения эти растут где-то на северо-западе.

Находим эти растения - они перебрасывают волшебное семя.

Получить семечко Спайриа Вы можете одним из трех способов: используя Ваше навыки в метании, лазание или применении заклинаний. Вы можете сбить семечко, кидая

в него камни. Обладая превосходным умением лазания, Вы можете залезть на скалу и поймать семечко. Имея достаточный магический опыт, Вы можете воспользоваться заклинанием FETCH SPELL.

Идите к Дриаде и отдайте это семечко, и она расскажет Вам рецепт.

Компоненты для рассеивающего чары снадобья, которые Вам назовет Дриада:

Зеленая шерсть (возьмете у Мипов)
"летящая вода" (рядом с пещерой Отшельника)
Волшебный желудь (упадет с дуба Дриады)
Цветы с луга "Прибежище Ераны"
Магические грибы (с поляны фей)

Воду можно достать в любой момент, предварительно купив 2 фляжки (другая понадобится Вам для пыльцы) в одном из магазинов и набрав воды в водопаде.

Находим на западе долины место, где живут мипы (Meeps). Дождитесь, пока из норы не выглянет мип, и поговорите с ним. Спросите его про зеленый мех - он даст Вам его. Спросите его - есть ли у него spells. Он даст Вам Detect magic spell - для обнаружения волшебства.

Найдите отшельника, который живет в пещере рядом с водопадом. Если у Вас есть навыки в метании, подберите камни с земли под его пещерой и бросьте их в дверь. После трех удачных попаданий он выйдет и пригласит Вас подняться. Заберитесь по его невидимой лестнице. Затем снова постучите в дверь. И, наконец, Вам нужно встать с правой стороны от его двери, чтобы она Вас не сбила на землю, когда он ее откроет. Вы можете добраться до его двери, если у Вас есть навыки в лазании, по камням. Маги могут воспользоваться заклинанием DETECT SPELL, затем залезть наверх по лестнице. Это заклинание-подарок Мипов.

Поговорите с отшельником о магии, у него есть свиток (SCROLL), попросите его. Это TRIGGER SPELL - для переключения волшебных вещей.

Находим замок - там нас ждут. Поговорите с бароном о разбойниках, пропавшей дочери и т.д.

К востоку от города Вы найдете ледяного великана Брауги. Согласитесь на его предложение. Яблоки, которые он потребует, Вы можете купить в городе у Хильды. Но яблок надо купить много, около 50 штук. Найдите ледяного великана и отдайте ему яблоки, и он отдаст Вам драгоценный камень.

Зайдите в магазин MAGIC SHOP и купите FLAME DART SPELL - метание огненных шаров.

В городском баре найдите записку, в ней написано о встрече в полдень у мишени.

В магазине купите 10-12 кинжалов и в полдень найдите старую мишень и подкрадитесь к ней с левой стороны. Вы увидите вора Бруно и разбойника, которые говорят о секретном проходе к замку разбойников.

Потайная дверь в замок разбойников находится среди камней на повороте дороги, там, где прыгает Антверп (ANTWERP), запомните секретное слово (HIDEN GOSEKE). Бруно уходит, Вам нужно взять ключ у разбойника. Бросайте в него кинжалы, он тоже будет бросать, если станет совсем тяжело выпейте HEALING POTION (его можно взять у Зары или она даст Вам его в награду). Когда разбойник будет убит, заберите у него ключ. В замок разбойников не спешите: сначала приготовьте DISPELL POTION.

Найдите на северо-востоке замок волшебника Erasmus'а. На входе Вам зададут 3 вопроса.

Вы должны дать правильный ответ на все три вопроса. По крайней мере ОДИН РАЗ Вас попытаются обмануть. Поэтому, прежде чем отвечать на них, запомните игру. Затем,

когда он задаст Вам вопрос, на который Вы думаете, что знаете ответ, опять запомните игру, а уж потом отвечайте. Немного терпения - и Вы победите.

Ответы на некоторые вопросы: любимый цвет - красный, имя барона - STEFAN, волшебство защищающее город - ERANA.

В замке волшебника поднимитесь на второй этаж. Вам предложат поиграть в игру. Надо выиграть игру, тогда ERASMUS даст Вам DAZZLE SPELL - для ослепления светом.

Не забудьте: беспокоить волшебника можно только днем.

Пойдите к Заре и купите Undead unguent и несколько magic potions.

Погуляйте по лесу до ночи. Вам будут встречаться разбойники, гоблины, не убегайте, а старайтесь убить их, если Вы маг, то с помощью flame spell, после этого обыщите труп и возьмите деньги. Таким образом можно заработать немало денег, но, самое главное, Вы повысите свое искусство. Искусство владения понадобится Вам, когда Вы вступите в схватку с сильными монстрами Троллем, Чиитауром, и т.д.

Ночью найдите поляну с грибами (грибы можно собирать 3 раза). Вы увидите множество летающих разноцветных огоньков. Это - феи. Когда они предложат Вам потанцевать с ними, соглашайтесь. После танцев спросите их о пыльце фей. Если у Вас есть пустая фляжка, эту пыльцу Вы автоматически положите во фляжку. Если фляжки у Вас нет, отправляйтесь в город и купите фляжку, вновь дождитесь ночи и повторите все снова. Пыльцу можно взять только ночью.

Теперь у Вас есть все компоненты для DISPEL POTION.

В полдень пойдите на кладбище. Перед входом натритесь UNDEAD UNGUENT и войдите туда, вырвите корень Мандрагоры (маленький красный куст). Этот корень можно срывать только в полночь. Найдите избушку Бабы-Яги. Поговорите с черепом на воротах. Отдайте черепу драгоценный камень, и он пропустит Вас. Когда Вы попадете в избушку, Баба Яга отправит Вас за корнем Мандагоры и даст на исполнение этого поручения мало времени. Но Вы заранее запаслись этим корнем.

Утром зайдите к Заре и дайте все компоненты DISPEL POTION. Позже зайдите и возьмите DISPELL POTION.

Найдите потайную дверь в убежище бригандов (там, где прыгает ANTWERP). Примените заклинание "Открывание" (OPEN SPELL). Если Вы - вор, откройте дверь ключом, который Вы забрали у разбойника.

К этому моменту у Вас должны быть высокие показатели, потому что за дверью Вас поджидает Троль. Расправившись с ним, Вы окажетесь перед воротами в крепость бригандов. Если Вы боец, используйте Вашу грубую силу, чтобы убить Минотавра, охраняющего ворота, а потом, если нужно, примите лечащее снадобье. Если Вы маг, примените против Минатавра заклинание "спокойствие" (CALM SPELL), а на дверь - "открывание" (OPEN SPEL). Наконец, если Вы вор, прокрадитесь сзади Минотавра к левой стороне крепости. Не касайтесь кустов, иначе Вы его разбудите. После того как Вы прокрадетесь сзади него, взберитесь на стену сзади камня. В замке очень много ловушек будьте внимательны. Как только Вы оказались внутри, обойдите барьер слева, затем через мостик справа. Приблизьтесь к центру последней баррикады и переступите через веревку.

Войдя в бар, сначала закройте дверь за собой, потом закройте дверь справа стулом, затем, когда ворвутся бандиты, опрокиньте канделябр, потом прыгните на стол и схватитесь за веревку, поддерживающую люстру и сбейте их ногами. Пока они очухаются идите в следующую комнату. В лабиринте сначала поверните направо, пока не свалитесь в яму. Зайдите в дверь справа. Затем дерните за кольцо в цепи. Вернитесь обратно и теперь идите в дальнюю дверь, когда выйдете из нее, дерните за нарисованную дверь и быстро отойдите назад. Когда нарисованная дверь упадет, за ней окажется настоящая

дверь, открыв которую, Вы окажетесь один на один с предводителем разбойников.

Бросьте на него бутылку со снадобьем, рассеивающим чары, и разбойник превращается в принцессу. Она оставляет Вам волшебное зеркало и 2 HEALING POTION и уходит в замок. Быстро заберите все, что Вам оставила принцесса, и уходите через проход. Теперь идем в избушку Бабы Яги. Баба Яга начинает превращать Вас в лягушку. Используйте зеркало, и луч, отразившись от него, превращает бабу ягу в лягушку. Избушка улетает. Вас награждают. Гвардия барона разгромила разбойников. Вы улетаете с купцом Абдулой и своими друзьями на ковре самолете на встречу новым приключениям.

RETURN OF THE PHANTOM

Фирма - MICROPROSE
Монитор - VGA
Размер - 7.7 Мб

Вступление.

В этой игре Вы выступаете в роли детектива, который расследует загадочные происшествия в оперном театре.

Для начала Вам рекомендуется настроить игру для прохождения ее с максимальными удобствами. Для этого Вам необходимо нажать во время игры клавишу "ESC" или одновременно нажать две крайние клавиши мыши.

Из появившегося меню выберите опцию "GAME PLAY OPTION", а затем опцию "INTERFACE IS EASY," и после этого Вы получаете возможность читать название предмета, на который Вы навели курсор. В процессе игры Вы имеете возможность пользоваться следующими опциями игрового меню:

LOOK	- смотреть
TAKE	- брать
PUSH	- толкать
OPEN	- открыть
PUT	- положить
TALK TO	- разговаривать
GIVE	- дать
PULL	- переместить
CLOSE	- закрыть
THROW	- бросить

В игре большую роль играют диалоги с персонажами. Вам следует иметь в виду, что во время ведения диалога нужно перебрать все возможные варианты ответа. При этом помните, что фраза, заканчивающая диалог (как правило, это самая последняя фраза), должна быть использована в самую последнюю очередь. Итак, переходим непосредственно к описанию.

Часть первая: Театр

После разговора с директором театра идите направо и Вы окажетесь в оркестровой яме. Войдя в дверь (правый нижний угол экрана), Вы будете находиться под сценой. Заберитесь по передвижной лестнице наверх в будку суфлера и Вы увидите фантома - виновника происшествий.

Спуститесь с лестницы, толкните ее (PULL). и лестница отъедет вправо. На правой стене (около двери) Вы найдете рычаг (LEVER). Нажмите на него (PUSH), и над лестницей откроется люк. Заберитесь в него и, очутившись на сцене, идите влево до тех пор, пока не увидите человека, сидящего за конторкой. Поговорив с ним (TALK), идите налево за занавес. В дальнем конце помещения будет видна дверь. Войдя в нее и поднявшись на второй этаж, Вы попадаете в холл с двумя дверями.

Заходите в открытую дверь (слева) и поговорите с балериной (TALK). Возвращайтесь к лестнице и следуйте на третий этаж. Войдите в левую дверь и поговорите с женщиной, сидящей в кресле перед трюмо. После разговора у Вас окажется записка (SMALL NOTE). Спускайтесь на первый этаж и идите вниз (экрана) к винтовои лестнице. Попытавшись подняться на него, Вы увидите, как на Вас свалится мешок. Подберите его (TAKE SANDBAG) и поднимайтесь наверх. Идите влево и скоро Вы увидите на полу синее стеклышко. Подобрав его (TAKE BLUE FRAME), продолжайте идти налево. Увидев оборваный канат (очевидно, на нем и висела упавшая люстра), снимите закрепленную на нем записку (TAKE LARGE NOTE).

Продолжая идти налево, Вы обнаружите зеленое стеклышко. Взяв его (TAKE GREEN FRAME), возвращайтесь к винтовой лестнице и спускайтесь вниз под сцену. Там Вы обнаружите красное стеклышко, которое также необходимо взять (TAKE RED FRAME). Поднимитесь по лестнице на один этаж вверх.

Дойдите до двери в дальнем конце помещения и поверните налево. Там Вы найдете желтое стеклышко. Подняв его (TAKE YELLOW FRAME), идите вниз до люка, через который Вы вылезли на сцену. Спуститесь в него, идите влево и Вы снова окажетесь в оркестровой яме. Продолжайте идти влево между рядов кресел до выхода из зрительного зала. Оказавшись в фойе театра, Вы увидите три двери, расположенные вдоль стены.

Дойдя до средней двери, войдите в нее. Вы попадете в библиотеку. Осмотревшись, Вы увидите дверь с левой стороны. Войдя в нее, Вы увидите директора оперного театра. Во время разговора с ним (TALK TO) он Вам даст записку от фантома (PARCHMENT). Возвращайтесь в библиотеку (дверь справа). Вокруг двери находятся полки с книгами, среди которых Вам необходимо найти книгу о фантоме. Для этого нужно посмотреть на третью полку снизу (т.е. выбрать команду LOOK и навести курсор на нужную полку). Возьмите с этой полки книгу (TAKE BOOK) и возвращайтесь в кабинет директора. Вновь поговорив с ним (TALK), Вы услышите пронзительный крик и через некоторое время окажетесь около дверей в костюмерные. Войдя в левую дверь, Вы увидите убитую женщину и рыдающую над ней балерину. После разговора с балериной, которая отправит Вас за помощью, выходите из комнаты, идите вправо до лестницы и спускайтесь до первого этажа. На первом этаже, выйдя из двери, поднимитесь по винтовой лестнице (она находится в нижней правой части экрана) вверх и идите влево...

Часть вторая: Прошлое

Очнувшись на сцене, Вы увидите около себя мужчину и женщину, с которыми нужно поговорить. После разговора идите налево и зайдите за занавес. Оказавшись около винтовой лестницы, Вы увидите слева от нее ящик. Рядом с ним будет лежать крючок (HOOK). Взяв его (TAKE HOOK), поднимайтесь по винтовой лестнице вверх и следуйте налево до тех пор, пока не увидите синее стеклышко. Взяв его (TAKE BLUE FRAME), идите дальше, пока не увидите зеленое стеклышко. Его тоже нужно взять (TAKE GREEN FRAME). После этого вернитесь к лестнице и спускайтесь на один этаж ниже сцены. Берите красное стеклышко (TAKE RED FRAME) и стоящую на столе лампу (TAKE LANTERN).

Спускайтесь по винтовой лестнице еще на один этаж вниз. Тут Вы найдете в центре

помещения веревку (ROPE). Взяв ее (TAKE ROPE), поднимайтесь вверх на сцену, направляйтесь к дальней двери и проходите налево. Увидев желтое стеклышко, возьмите его.

Свяжите крючок с веревкой (ATTACH CABLE HOOK WITH ROPE). Возвращайтесь к винтовой лестнице, спускайтесь на один этаж вниз (под сцену) и входите в дверь (слева). Поговорите с человеком, сидящим около передвижной лестницы. Выходите в левую дверь и, оказавшись в оркестровой яме, направляйтесь к выходу из зрительного зала.

Оказавшись в фойе, поговорите (TALK) с встретившимся Вам человеком. Зайдите в левую из расположенных вдоль стены трех дверей и поговорите (TALK) с директором театра. В процессе разговора Вы получите от него две записки.

Возвращайтесь в фойе театра и заходите в правую дверь. Вы окажетесь в зале с пятью дверьми и женщиной. Поговорите с ней (TALK). После разговора она откроет вам дверь с номером 5 в зрительскую ложу. Зайдя в нее, Вы обнаружите записку (CRUMPED NOTE). После этого осмотрите (LOOK) левую колонну и Вы найдете дверь потайного хода.

Выходите в фойе и проходите направо через зрительный зал и оркестровую яму. Входите в дверь и идите вправо до винтовой лестницы. Поднимитесь на один этаж вверх, пройдите на противоположный конец сцены до двери и войдите в нее. Поднимитесь на третий этаж и войдите в дверь. Оказавшись в холле, входите в дверь слева.

Поговорите (TALK) с женщиной в кресле. Закончив с ней разговаривать, выходите обратно в холл, берите пожарный топор (TAKE FIRE AXE) и атакуйте дверь, из которой Вы вышли. Спустя какое-то время, Вы окажетесь в кабинете у директора и, поговорив с ним, выходите в фойе.

Пройдя налево, Вы окажетесь около билетных касс. Подходите к той, в которой Вы увидите сидящего продавца. Во время разговора с ним (TALK) Вы должны обязательно выбрать фразу "DO YOU HAVE TICKET FOR ROUL DE CHAGNY ?". Только в этом случае он даст Вам конверт "ENVELOPE". Открыв конверт (OPEN ENVELOPE), Вы получаете билет (TICKET) и записку (PIECE OF PAPER). Возвращайтесь в фойе и заходите в правую комнату. Отдайте билет (GIVE TICKET) женщине, которая стоит около бюста. Она откроет Вам дверь с номером 9 и пригласит Вас туда войти. Войдя в ложу, садитесь в кресло и начинайте смотреть оперу. Во время премьеры фантом похитит актрису и Вы окажетесь у директора. Выходите из его кабинета и проходите вправо. Пройдя по зрительному залу и попав в оркестровую яму, проходите в дверь слева. Здесь Вы обнаружите убитого мужчину, а рядом с ним ключ (KEY). Возьмите этот ключ (TAKE KEY) и возвращайтесь к ложам. Зайдите в дверь номер 5. Открываем найденным ключом дверь (UNLOCK KEY HOLE) потайного хода и путь в катакомбы перед Вами.

Часть третья: Катакомбы

Заходите в дверь и спускайтесь по лестнице в нижний проход. Как только Вы попадаете в огромный зал, Вам необходимо зажечь лампу (TURN ON LANTERN). Проходя вправо (в грот), Вы окажетесь в лабиринте. План прохождения этого лабиринта таков: вправо, вверх, вправо, вверх, вверх, вправо, вправо, вправо, вверх, влево. Вы окажетесь на каменном пирсе.

Продолжайте идти: влево, вверх, вправо, вправо, вправо, вправо, вверх. В комнате, в которой Вы оказались в результате путешествия, лежит скелет с мечом. Возьмите этот меч (TAKE SWORD). Осмотревшись, Вы увидите дверь, справа от которой висит панель с рычажками. Подходите к панели и, нажимая на рычажки, наберите пароль "ERIK"

(нажать рычажки с номерами 5, 9, 11 и 18 - номера считаются сверху вниз, слева направо).

Проходите в открывшуюся дверь и тут же попадаете в коридор, заросший паутиной. Используйте найденный меч (ATTACK TO COBWEB). Пройдя через это препятствие, Вы выйдете на каменную площадь. Справа можно видеть две двери. Проходите в ту, что ближе к нижнему краю экрана. Оказавшись в комнате с раскаленным полом, Вам будет необходимо решить головоломку (хотя головоломкой это занятие можно назвать весьма относительно). На стене Вы увидите квадрат из плиток. Переворачивайте эти плитки так, чтобы из них сложился рисунок маски фантома. Если Вы все проделали правильно, то в потолке откроется люк. Быстро забрасывайте (GRAPPLE) в него веревку с привязанным к ней крюком (ROPE WITH HOOK) и залезайте по ней наверх.

Оказавшись в зале с органом, Вы после короткого разговора с похищенной женщиной, садитесь за орган и сыграйте одно из предложенных Вам произведений. Если Вы правильно его выбрали, то открывается дверь справа и Вы сможете попасть в комнату с саркофагом, в котором и лежит похищенная актриса. Отоприте (UNLOCK) саркофаг. Для этого используйте ключ (KEY) на череп с правой стороны (SKULL FACE). Теперь подойдите к ряду черепов слева от саркофага и нажмите на третий справа череп (PUSH SKULL) и актриса свободна. Поговорив с ней, выходите из комнаты.

Неожиданно на Вас нападет фантом. Вы не мешкая выбирайте меч (SWORD) и атакуйте фантома (ATTACK). Когда фантом исчезнет, возьмите ноты с органа (TAKE MUSIC SCORE) и выходите в левую дверь. Подобрав по пути шест (OAR), продолжайте идти налево. Выйдя на пирс, садитесь в гондолу и Вы поплывете к выходу из катакомб. Приплыв на место, идите влево и влезайте в средний проем. Неожиданно для Вас фантом снова похищает актрису и Вам ничего не остается делать, как бросаться на ее поиски. Заходите в потайную дверь и пролезайте в самый верхний проем. Идите вправо до тех пор, пока не увидите канат, на котором висит люстра. Спускайтесь по нему вниз. Тут-то и разворачивается финальная сцена. Когда Ваш противник, фантом, прижмет Вас тростью, оттолкните ее (PUSH CANE), а когда инициатива перейдет к Вам в руки, срывайте маску с него (TAKE MASK). После этого Вы посмотрите эпилог, в котором от Вас потребуется только отвечать на вопросы в диалогах и Вас поздравят с успешным окончанием игры.

RINGWORLD (Reverge of the patriarch)

Фирма - TSUNAMI
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 9.5 Mb

На далекой планете в одной из галактик в замке императора KZINE идет разговор о захвате планет этой галактики. И в это время прилетает космонавт, которого зовут QUINN, и решает разрушит планы враждебной цивилизации. Вы стоите перед воротами дворца с этого момента и начинается игра. Перед ее началом мы Вам расскажем об управлении этой игрой.

Нажатием на правую клавишу мыши Вы активируете следующее меню:
ГЛАЗ - посмотреть на предмет и людей;
ФИГУРКА ЧЕЛОВЕКА - передвижение по экрану;
РУКА - брать предметы и использовать их;
СУМКА - в нее попадают вещи, которые Вы подбираете или Вам их дают. В начале игры там находится пистолет (STUNNER), кольцо (SIGNET RING) и сканер (COMBINATION SCANNER). Когда Вы выберете этот подраздел, то Вы сможете

посмотреть или использовать предмет;
КЛОЧОК БУМАГИ - разговаривать;
ВЕРЕВОЧКА - в левом нижнем углу, выбрав это подменю, Вам предлагается еще одно меню:

- RESTORE - загрузить фрагмент;
- SAVE - сохранить фрагмент;
- RESTART - перезапуск игры сначала;
- QUIT - выход из игры;
- SOUND - изменение громкости звука;
- RESUME PLAY - продолжить игру.

Нажатием на левую клавишу мыши Вы выбираете необходимую функцию.
Итак, мы начинаем описание этой увлекательной и красочной игры.

ДВОРЕЦ KZIN

Дотроньтесь рукой до полосы между воротами. Дайте подошедшему SEEKER кольцо (SIGNET RING), и он проводит Вас во дворец. SEEKER задаст Вам вопросы. Отвечайте, как Вам вздумается. Выстрелите из пистолета (STUNNER) в тигра, который выйдет из-за статуи. Воьзьмите рядом с убитым дискету и спускайтесь вниз за SEEKER. Войдите в левый корабль (FLYCYCLE) и нажмите SLAVE. Выходите из корабля. Идите в правый корабль позади SEEKER. Вставьте дискету в прорезь на панели управления и нажмите MESSAGE. Ознакомтесь с инструкцией и возвращайтесь к панели управления. Нажмите MASTER, затем жмите на красный индикатор, который находится на правой ручке управления, и перелетайте на следующий уровень.

КОСМИЧЕСКИЙ ПОРТ

Ответьте охраннику фразой N2, и он пропустит Вас на космодром. На космодром прилетели также двое неизвестных и Вам необходимо застрелить их, а то они могут застрелить Вас и игра закончится, так и не начавшись.

В КОСМОСЕ

Ответьте фразой N2, затем фразой N1 и тут же сохраняйте игру. Далее Вас попросят соединить провода, которые порвала MIRANDA.

ВАШИ ДЕЙСТВИЯ: вызывайте сохраненную игру до тех пор, пока не появится вопрос для страницы 6 "PAGE 6". Код такой: R(1) O(5) Y(3) G(4) B(2) (если у Вас есть описание, можете не сохранять). Ответьте фразой N2. Используйте дискету, где показана стрелочка, на аппарате, в котором лежит MIRANDA, и отправляйтесь в МИР КОЛЬЦО.

МИР КОЛЬЦО

На данном этапе делать ничего не надо. Нужно только смотреть, как Ваш корабль совершает посадку.

ЛЮДИ КАНЬОНА

Ответьте встретившему Вас человеку фразой N2. Затем используйте фразу N1. Возвращайтесь на корабль вправо и вверх на вершину горы. Подойдите к лифту и поднимитесь на второй уровень. Слева найдите FOOD REPLICATOR (левее компьютера желтая полоса на трубе) и откройте его. Возьмите в нем нечто, называющееся ALE, под номером (N5). Отправляйтесь на первый уровень, спускайтесь вниз по лестнице (дотроньтесь рукой до выключателей рядом с лестницей) и отправляйтесь назад к пещерам. В правой пещере к Вам выйдет дочь хозяина и Вы проведете с ней ночь.

Возьмите веревку (ROPE) со стены и выходите из кухни вправо. В углу слева возьмите лестницу (LADDER) и выходите из пещеры вниз. Поставьте лестницу между входами в пещеры и заберитесь наверх.

Обмотайте камень (STONE) веревкой и спускайтесь в левое отверстие. Увидите статую с огненной чашей в руках. Наводите на чашу глаз, предварительно подойдя к самой статуе, до тех пор, пока не появится карта. Запомните расположение вещей на карте. Идите вниз экрана в комнату, где спит вождь. Слева от него на балке висит кольцо. Воьзьмите его и идите обратно в тайник. Поднимитесь по веревке вверх, а затем спуститесь вниз по лестнице. Теперь Вам нужно разложить символы на столе.

В середину положите кольцо, которое Вы взяли у спящего вождя, а остальные символы разложите в том порядке, в котором они были на карте в тайнике. Если Вы правильно разложили символы, Вас проводят к останкам космического корабля.

Используйте сканер (SCANNER) на космический корабль, и Вы сможете уйти с этого места и возвратиться на свой корабль.

ПЛОТОЯДНЫЕ

Поговорите с SEKKER (наведите на него фразу из менюшки) и ответьте ему фразой N2. На корабле используйте лифт и спуститесь на второй этаж. Зайдите в дверь вправо от лифта, вокруг которой оранжевая кайма. Возьмите на полке аптечку (MED-KIT) и отправляйтесь на лифте на первый уровень. Выходите из корабля и заходите в пещеру.

Идите прямо, пока не попадете в ловушку. Используйте на SEKKER аптечку и возьмите в правом углу пещеры острый осколок (A SHARP BONE). Над SEKKER в потолке находится отверстие. Запрыгните в него, и Вы выберитесь наружу.

Обойдите ловушку с левой стороны и обрежьте острым осколком нить, на которой держится паутина, в которой бьется крылатое существо, и прыгайте в ловушку.

Запрыгните в отверстие в потолке, появится спасенное Вами существо и даст Вам сосуд с жидкостью, которую нужно использовать на SEKKER. Вылезайте в отверстие наружу и идите налево. Будьте осторожны, по пути Вам придется встретиться с обитательницами этой пещеры. Нужно успеть достать пистолет и убить идущую Вам навстречу даму.

В колонне впереди Вас находится тайник. Нужно нажать на камень на уровне головы в этой колонне справа чуть впереди. В тайнике возьмите фиолетовый ящик (STASIS BOX) и выходите обратно, двигайтесь влево в главную пещеру.

Отодвиньте булыжник, который лежит у Вас под ногами, и Вы вернетесь на корабль. Ответьте фразой N1. Подойдите к компьютеру и используйте его слева на экране. Используйте на компьютере STASIS FIELDS и спускайтесь на лифте на первый уровень. Поговорите с MIRANDA.

ПОДСОЛНЕЧНИКИ

В полете ответьте фразой N2. Затем опять фразой N2.

ЛЮДИ МОРЯ

Поднимайтесь на лифте на второй уровень и заходите в дверь с оранжевой каймой.

Оденьте красный скафандр и используйте AIRLOCK (дверь справа) (нажать на красную кнопку). Заходите в воду. После того, как Вы вернетесь на корабль, снимите скафандр (используйте место, где он висел) и идите к лифту. Спускайтесь на первый уровень.

Сразу слева от лифта находится устройство, которое называется ACTIVATES THE FLYCYCLE. Используйте его и полетите в небесную башню. Поговорите с мужиком в башне, а затем убейте его. Слева в TRANSFER TUBE на стене возьмите ключ. На столе

возьмите банку (JAR). На полке (NOVEL) справа возьмите лист с шифром сейфа.

Используйте стул, на котором сидел мужик, - это сейф. Поверните стул 2 раза вправо, 4 раза влево и 3 раза вправо. Используйте ключ и возьмите транслятор (TRANSLATOR). Подойдите к бочке внизу экрана и выньте из нее затычку. Зеленую жидкость налейте в банку. Отправляйтесь обратно на корабль.

Справа внизу находится установка, при помощи которой MIRANDA брала пробы (TECH CONSOLE). Используйте эту установку и разберите робота. Возьмите остатки робота и выходите из корабля на берег. Отдайте водяному остатки робота, транслятор и банку с зеленой жидкостью. Он принесет Вам STASIS BOX. Возьмите у него эту вещь, и Вас отправят на следующий уровень.

КАРТА ЗЕМЛИ

Когда улетит SEKKER, поговорите на берегу с местным жителем и он даст Вам STASIS FIELD. Идите по дороге налево и попадете во дворец. Охранник проводит Вас внутрь. В комнате у кузнеца возьмите немного сена (STRAW) прямо перед ногами и отправляйтесь в столовую, следующий экран внизу, где ест император. Когда император убьет слугу, подойдите к столу и возьмите его тунику (TUNIC).

Идите в спальню императора, которая находится на следующем экране, если идти вправо. Рядом со входом в спальню стоит охранник, покажите ему тунику и он Вас пропустит.

В спальне зайдите в смежную комнату, где Вы увидите статую. За спиной у статуи торчат стрелы. Нажмите на стрелу справа и слева, в шкафу откроется тайник. Возьмите мечи из тайника и выходите обратно в спальню.

На выходе справа увидите колонну. Вставьте меч с красной рукояткой в углубление на колонне (крайняя справа под головой кошки, изображение меча), прямо в это место. Откроется тайник. Возьмите HELMET. Возьмите свечу в изголовье кровати. Положите на кровать клок сена и подожгите его свечой. Выходите из спальни и после того, как уйдет охранник, идите на балкон.

Используйте на балконе сканер, и Вас подберет SEKKER.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ЛЮДЯМ КАНЬОНА

Используйте STASIS FIELD на белом космическом корабле. Нажмите на квадратную панель слева. Вас попросят отгадать код. Код такой:

3 4 1
5 2 6

Нумерация квадратиков сверху-вниз, слева-направо. Дотроньтесь рукой до уродца в корабле. Дайте ему HELMET. Он даст Вам MAGNETIK KEY. Дотроньтесь рукой до корабля и попадете внутрь. Используйте MAGNETIK KEY на MAINTENANCE COVER, вверху справа, внутри корабля, панель отодвинется. Используйте на фиолетовом шаре STASIS BOX и возьмите серый шар. Под повисшими проводами возьмите два модуля и выходите наружу. Используйте на уродце PURPORTED NEURAL из сумки и толкните его обратно в корабль.

ФИНАЛ

Используйте модули, которые Вы взяли на корабле за проводами, на своей космической капсуле и наблюдайте смерть своих врагов.

После этого трое неразлучных друзей полетели на другие планеты в другие галактики к новым приключениям.

SCORCHED EARTH

Фирма -
Год выпуска - 1991
Монитор - EGA, VGA
Размер - 0.5 Mb

ВВЕДЕНИЕ

Scorched Earth простая, однако, захватывающая военная игра, основанная на истории артиллерийских игр. Большинство опций можно определять методом тыка, и Вы можете начинать играть с небольшим количеством информации.

Однако тогда, когда Вы заинтересованы, Вы можете прочитать данное руководство для того, чтобы узнать об этой игре больше.

Обратите внимание, что Scorched Earth использует полные 256 цветов, доступные на мониторе VGA, и не будет выполнять программу на каком-нибудь другом мониторе (Hercules, MDA, CGA, EGA, PGA, и т.д..) Если у Вас нет VGA, найдите человека, у которого он есть.

Scorch Быстрое Начало

Нажмите "S" и начните игру.

Экран будет иметь красный цвет (каждый игрок имеет его или собственный цвет). Компьютер будет отображать окно, которое сообщает "Игрок 1 ". Напечатайте Ваше имя и нажмите "ENTER". Теперь игнорируйте изображения танков в нижней части. Нажмите на кнопку "D".

Затем экран будет окрашен в зеленый цвет и появится новое окно.
Впечатайте его или ее имя подобно тому, как Вы делали для себя. Далее Вы будете выбирать компьютерного противника. Чтобы сделать это, нажмите на изображение компьютера в нижнем левом углу или нажмите "TAB". Каждый из противников имеет свой собственный цвет.

Типы противников объясняются ниже в этом руководстве. Теперь выберите противника и нажмите "D" или "ENTER". (Компьютер будет выбирать собственное имя)

Теперь компьютер будет генерировать произвольный фон Земли. Начинающий игрок будет выбираться наугад, и тогда очередь будет идти слева направо.

Для выстрела выберите мощность огня, используя стрелки "вверх" и "вниз" или помещая "мышь" над этим значением (в верхней левой части экрана) и нажимая левую или правую кнопки, чтобы увеличивать или уменьшать мощность.

Делайте то же самое с углом, используя левые и правые стрелки или помещая курсор "Мыши" на соответствующее изображение.

Теперь нажмите клавишу "SPACE" или обе кнопки "мыши" сразу! Бум! Выстрел!

После того, как Вы уничтожаете танк врага, Вы имеете возможность купить оружие после окончания боя. Покупка оружия основана на том, сколько денег Вы сделали, уничтожив танки врага. Деньги, которые Вы не потратите, будут сохраняться до следующего раза. Тогда, прежде чем Вы откроете огонь в следующий раз, нажмите TAB и выберите оружие,из которого хотите стрелять.

В любое время нажмите "Alt-S" для входа в меню системы, которая позволит Вам выходить из игры, включать игроков или уничтожать всех.

Выбор Игроков

Если Вы выбрали START из главного меню, Вам придется выбирать особенности каждого игрока. Все эти особенности могут изменяться в процессе игры при помощи меню системы (См. Использование меню системы). Следующая процедура будет

повторяться для каждого игрока в игре:

1) Фон будет иметь несколько оттенков специфического цвета. Этот цвет будет представлять игрока и не может изменяться.

2) Вы можете установить вид своего танка и номер танка.

Различные враги описываются ниже. Когда Вы удовлетворены Вашим выбором, нажимаете DONE или ENTER.

Если Вы начинаете с начальным капиталом, тогда каждый игрок будет иметь возможность покупать оружие или дополнительное оборудование.

Для управляемых человеком игроков Вы должны по крайней мере вводить Ваше имя. Вы делаете это, печатая в рамке, помеченной "NAME" в верхней части меню. Нажмите "N", чтобы выбирать это поле. После того, как Вы ввели Ваше имя, нажмите ENTER.

Если Вы выбрали противником компьютер, Вас попросят выбрать тип противника:

Доступные компьютерные противники

Категория	Стратегия
Moron	Полный кретин. Определенно, для новичков.
Shooter	Shooters может быть значительно сильнее, чем Morons, но только если он на прямой линии огня.
Poolshark	Poolshark действуют, подобно Shooter, если Вы не используете ударяющие рикошетом границы (стенки). Тогда он пробует ударить рикошетом и попадает.
Tosser	Tosser начинают, подобно Morons, но они будут совершенствовать наведение на цель, попадая все ближе и ближе, пока они не попадут.
Chooser	Choosers имеют все вышеназванные качества и решают, какие будут более эффективны.
Spoiler	Spoilers решительно опасны. Они будут точно попадать почти каждый раз, они способны компенсировать силу ветра.
Cyborg	Cyborgs используют методы подобные Spoilers, но большое количество вариаций относительно выбора цели. Они будут иметь тенденцию на атаку экранированных танков победителей или тех, кто атаковал их в прошлом.
Unrnown	Если Вы выбираете этого противника, один из вышеупомянутых будет выбираться беспорядочно и управлять танком.

"SPACE" или "ENTER" - огонь из выбранного оружия.

R - сдаваться.

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 - отобразить информацию относительно танка.

B - активируйте одну батарею. Это увеличивает Вашу мощность на 10 модулей. Вы можете делать это с "мышью", нажимая на изображение батареи на полосе состояния.

P - переключите состояние Вашего парашюта. Активный парашют будет пассивным и пассивный парашют будет активным. Вы можете делать это с "мышью", нажимая на изображение парашюта на полосе состояния.

S - выберите тип защитного экрана. Это выбирает текущий тип экрана.

F - Это дает возможность Вам перемещать Ваш танк назад и вперед. Вы можете допускать это с "мышью", нажимая на топливо canister изображение на полосе состояния.

После каждого раунда Вы можете купить оружие и другие вещи. Вот их полный

список:
Cost - цена
Bundle size - количество в комплекте
Blast radius - радиус поражения
Arms level - ударная сила

Name	Cost	Bundle Size	Blast Radius	Arms Level
Baby Missile	$400	10	10	0
Missile	$1,875	5	20	0
Baby Nuke	$10,000	3	40	0
Nuke	$12,000	1	75	1
Leap Frog	$10,000	2	20,25,30	3
Funky Bomb	$7,000	2	80	4
MIRV	$10,000	3	20	2
Death's Head	$20,000	1	35	4
Napalm	$10,000	10	N/A	2
Hot Napalm	$20,000	2	N/A	4
Tracer	$10	20	0	0
Smoke Tracer	$500	10	0	1
Baby Roller	$5,000	10	10	2
Roller	$6,000	5	20	2
Heavy Roller	$6,750	2	45	3
Riot Charge	$2,000	10	36	2
Riot Blast	$5,000	5	60	3
Riot Bomb	$5,000	5	30	3
Heavy Riot Bomb	$4,750	2	45	3
Baby Digger	$3,000	10	N/A	0
Digger	$2,500	5	N/A	0
Heavy Digger	$6,750	2	N/A	1

Name	Cost	Bundle Size	Blast Radius	Arms Level
Baby Sandhog	$10,000	10	N/A	0
Sandhog	$16,750	5	N/A	0
Heavy Sandhog	$25,000	2	N/A	1
Dirt Clod	$5,000	10	20	0
Dirt Ball	$5,000	5	35	0
Ton of Dirt	$6,750	2	70	1
Liquid Dirt	$5,000	10	N/A	2
Dirt Charge	$5,000	5	N/A	1
Earth Disrupter	$5,000	10	N/A	0
Plasma Blast	$9,000	5	10-75	3

Теперь поконкретнее:

Baby Missile - Baby Missile - самое раннее разработанное оружие, каждый игрок имеет неограниченное их количество.

Missile - Missile - усиленные baby missile с увеличенным радиусом поражения.

Baby Nuke - Baby Nuke - ядерный заряд, способный на разрушение большой области.

Nuke - Nuke - крупномасштабный ядерный заряд, способный на массовое разрушение.

Leapfrog - Leapfrog имеет три боеголовки, которые начинают взрываться одна после другой. Это часто очень эффективно для проникновения через защитный экран.

Funky Bomb - Funky Bomb взрывается в виде салюта. Непредсказуемая зона поражения.

MIRV - MIRV содержит пять зарядов, которые расчленяются, когда оригинал достигает апогея.

Death's Head - Death's Head - наиболее разрушительное оружие, созданное, чтобы датироваться. Функционально эквивалент MIRVs, это содержит девять крупномасштабных зарядов.

Napalm - Стекает по склону и уничтожает противника.

Hot Napalm - Hot Napalm - смертельная форма Napalm... Большое количество огня и более мощный. Функционирует почти как Napalm.

Trasers - Trasers не имеют никакой разрушительной силы, но полезны для прицела.

Smoke Trasers - Smoke Trasers функция, как у Trasers, за исключением того, что они оставляют блестящий цветной след позади. Это делает игру даже более простой. Созданные следы могут уничтожаться, используя меню системы.

Baby Rollers - Baby Rollers самый маленький из roller семейства. Скатываются по склону и взрываются.

Rollers - Rollers - функционируют также, как baby rollers, но содержат эквивалент заряда missile.

Heavy Rollers - Тяжелый Rollers - неядерный, но более разрушительный, чем baby nuke.

Riot Charges - Riot Charges разрушают землю вокруг Вашего танка. Используйте его, когда Вы покрыты землей.
Riot Blast - Riot Blast - большая версия Riot Charge. Разрушает большую территорию .
Riot Bombs - Riot Bombs разрушают сферический раздел земли везде, где попадут, но они не наносят никаких повреждений танкам.
Heavy Riot Bombs - Heavy Riot Bombs масштабанная версия Riot Bombs.
Baby Diggers - Baby Diggers полезны для удаления небольшого количества земли.
Diggers - Diggers - более мощная версия Baby Diggers.
Heavy Diggers - Heavy Digger самый большой из Digger-семейства.
Baby Sandhogs - Baby Sandhogs используют альтернативную технологию, чтобы достигать эффекта, подобного Diggers. Во всех бурах, пробивающих туннели, содержатся небольшие боеголовки, уничтожающие танки противника (необычайно эффективное оружие).
Sandhogs - Sandhogs содержат большее количество боеголовок, чем Baby Sandhogs.
Heavy Sandhogs - Heavy Sandhogs может потенциально разрушить ВЕСЬ мир, и поэтому должен использоваться с предосторожностями...
Dirt Clods - Dirt Clods - маленькие боеголовки, которые взрываются в глубине земли при достижении чего-нибудь (допустим, если противник засыпан землей, но не убит).
Dirt Balls - Dirt Balls - большая форма Dirt Clods.
Ton of Dirt - Ton Dirt - очень большой Dirt Ball, легко способный на уничтожение любой цели.
Liquid Dirt - Liquid Dirt - заполняет отверстия и сглаживает склоны. Очень полезен для расчистки склона для Roller.
Dirt Charge - Dirt Charge удаляет землю в воздух форме облака.
Earth Disrupters - Earth Disrupters заставляют всю землю, висящую в воздухе, упасть (Это имеет смысл только, если Вы играете с нулевой гравитацией).
Plasma Blast - Plasma Blast позволяет Вам поражать противника радиацией на приличном расстоянии. Направление стрельбы не имеет значения.

Возможные дополнительные части

В меню покупок на них переключаться "Tab".

Name	Cost	Bundle Size	Arms Level
Heat Guidance	$10,000	6	2
Ballistic Guidance	$10,000	2	2
Horz Guidance	$15,000	5	1
Vert Guidance	$20,000	5	1
Lazy Boy	$20,000	2	3
Parachute	$10,000	8	2
Battery	$5,000	10	2
Mag Deflector	$10,000	2	2
Shield	$20,000	3	3

Name	Cost	Bundle Size	Arms Level
Force Shield	$25,000	3	3
Heavy Shield	$30,000	2	4
Auto Defense	$1,500	1	3
Fuel Tank	$10,000	10	3
Contact Trigger	$1,000	25	3

Во время игры Вы можете в любое время нажатием комбинации клавиш Alt-S вызвать системное меню, которое позволяет:

Clear Screen - очистить экран от следов Smoke Trasers (очень неприятная вещь).
Mass Kill - уничтожает всех на экране. Всеобщее самоубийство. Очень удобно, когда Вас уже убили, а два идиота-компьютера никак не могут друг друга прикончить. При этом раунд не засчитывается, а деньги дают.
Reassign Player - переназначить игроков. Здесь Вы можете изменить установки, данные Вами игрокам (человек/комьпьютер, тип комьпьютера, имя)
Sound - эта опция позволяет Вам переключать звуковые эффекты
Save Game - эта опция позволяет Вам сохранять игру в прогрессе в файл,чтобы продолжить ее позже. Используется только из меню покупок.
Restore Game - загрузить ранее сохраненную игру.
New Game - это останавливает игру, которую Вы в настоящее время играли, переносит Вас в главное меню.
Quit Game - выход из игры в DOS.

Главное Меню

Главное меню дает Вам прямой доступ к наиболее общим опциям и позволяет Вам выбирать между несколькими подменю.

Название	Макс. число	По умолчанию	Объяснение
Start			Начать новую игру.
Players	2-10	2	Количество игроков
Rounds	1-1000	10	Количество раундов
Sound...			Переходит в Sound Menu (см.ниже).
Hardware...			Переходит в Hardware Menu (см.ниже).
Economics...			Переходит в Economics Menu (см.ниже).
Physics...			Переходит в Physics Menu (см.ниже).
Landscape...			Переходит в Landscape Menu (см.ниже).
Weather...			Перехрдит в Weather Menu (см.ниже).

Play Options...	Переходит в Play Options Menu (см.ниже).
Weapons...	Переходит в Weapons Menu (см.ниже).
Save Changes	Сохранит любые изменения, которые вы сделали в текущем файле конфигурации (вероятно scorch.cfg).

Теперь рассмотрим все меню поподробнее:

SOUND MENU

Название	Значения	Совет	Описание
Sound	ON OFF	ON	Установка Звука
Flight Sounds	POS VEL OFF	OFF	POS - Все Звуки VEL - Звуки полета OFF - Никаких Звуков

HARDWARE MENU

Название	Значения	Совет	Описание
Graphics Mode	320x200 360x480 640x480xP	360x480	Выбирает режим графики. После этого обязательно сохраните установки
Bios Keyboard	ON OFF	OFF	Это можете смело игнорировать
Small Memory	ON OFF	OFF	Это для тех, у кого оперативная память меньше 544 Кб. Сильно замедляет темп игры
Pointer	None Mouse Joystick	Mouse	Использование Мыши и Джойстика.
Mouse Rate	5-5	5	Определяет скорость движений Мыши. Высокие номера означают быстрое движение!
Joystick Rate	1-10	1	Определяет скорость движения Джойстика.

Название	Значения	Совет	Описание
Joystick Threshold	0-50	8	Это позволяет Вам выбирать, как далеко Вы должны перемещать Ваш джойстик из центра прежде, чем это регистрирует движение. Если этот номер слишком маленький (подобно 0), курсор будет вероятно wiggle и dance.
Firing Delay	0-500	8	Эти опции определяют, какую длину берет компьютер для задержки стрельбы.
Falling Delay	0-1000	10	Это позволяет Вам определять, как быстро танки падают на землю. Если Вы не любите ждать, устанавливайте 0.
Calibrate Joystick			Выбор этой опции вызывает окно, которое позволяет Вам калибровать Ваш джойстик Используйте это, если курсор дрейфует, даже когда Ваш джойстик центрируется. Калибруйте, устанавливайте Ваш джойстик и жмите кнопку огня. Обратите Внимание, что, если Вы не выбираете "SAVE", изменения после калибрования не сохраняются.

ECONOMIC MENU

Меню экономики имеет опции, которые управляют тем, как деньги будут воздействовать на игру и какие методы выигрыша будут использоваться.

Название	Значения	Совет	Описание
Interest Rate	0-30	5	Скорость повышения заработка, скорость также воздействует на стоимость Системы С АВТОЗАЩИТОЙ.
Cash at Start	$0-$1,000,000	$0	Это определяет, сколько денег каждый игрок получает перед стартом игры. Если это отлично от нуля, игроки будут иметь возможность покупать оружие и т.д перед стартом

Название	Значения	Совет	Описание
Computers Buy	ON OFF	ON	определяет, будут ли контролируемые компьютером игроки покупать вооружение и другие вещи.
Free Market	ON OFF	OFF	Эта опция будет моделировать свободный рынок вооружения,то есть по мере возрастания Вашего капитала цены также будут расти. Также пользующееся спросом оружие будет дорожать, а то оружие, которое не пользуется спросом, - дешеветь.
Scoring Mode	BASIC STANDAR GREEDY	STANDA	Тип записи очков

PHYSIC MENU

Меню Физики позволяет Вам управлять различными аспектами действительности, типа атмосферы и планетных условий.

Название	Значения	Совет	Описание
Air Viscosity	0-20	0	Это определяет, является ли воздух повышенной плотности, то есть замедляет ли он полет снаряда
Gravity	05-10	2	Значение силы тяготения
Suspend Dirt	0-100	0	Эта опция позволяет песку зависать в воздухе на некоторое время. Это может использоваться на медленных компьютерах, чтобы ускорять игру или предоставить большее разнообразие.
Tanks Fall	ON OFF	ON	Падение танков. Если эта опция выключена, танки не будут падать, когда под ними не окажется земли. Не очень реалистическая, но интересная опция

Название	Значения	Совет	Описание
Borders Extend	0-10000	75	Эта опция определяет, как далеко от края экрана должен прослеживаться снаряд прежде, чем он считается пропавшим. Если это - нуль, никакие снаряды не будут возвращаться к экрану, если Вы выстрелили, например, высоко вверх
Walls Exist	OFF ON RANDOM ERRATIC	OFF	Края экрана (от них отражаются снаряды) RANDOM (произвольный) Никогда не делайте ERRATIC Определяет, что границы(стенки) делают, когда они существуют (см. опцию ниже)
Effect of Walls	CONCRETE RUBBER SPRING WRAP RANDOM ERRATIC		Эффект Границ. Эта опция работает, если границы (стенки) существуют. CONCRETE границы (стенки) будут блокировать выстрелы. SPRING снаряды отскакивают от границ. WRAP снаряды, влетающие в правую границу, вылетают из левой и наоборот RANDOM машина выбирает любой из перечисленных методов ERRATIC ошибочный

Цвета границ

Gray:	серый	no effect
White:	белый	CONCRETE
Red:	красный	RUBBER
Green:	зеленый	SPRING
Yellow:	желтый	WRAPAROUND

LANDSCAPE MENU

Меню Ландшафта позволяет Вам устанавливать опции, которые определяют, как будет появляться контактная площадка, на которой Вы находитесь.

Название	Значения	Совет	Описание
Bumpiness	0-100	20	Эта опция определяет, как будет сглаживаться или становиться неровным ландшафт
SLOPE	0-100	20	Это определяет крутизну холмов
Flatten Peaks	ON OFF	OFF	Определяет, будут ли зависать скалы
Random Land	ON OFF	OFF	Если это включено, вышеупомянутые опции установлены OFF-вышеупомянутые опции включаются компьютером беспорядочно

WEATHER MENU

Меню погоды позволяет Вам устанавливать различные характеристики, определяющие, как погода будет вести себя и как будет выглядеть фон игры.

Название	Значения	Совет	Описание
Sky	PLAIN STORMY STARS SHADED SUNSET RANDOM	RANDO M	Это определяет, какой будет фон PLAIN ясная погода STORMY буря, молнии STARS звездное небо SHADED сумерки SUNSET яркое солнце RANDOM выбирает произвольно из всех вышеперечисленных
Max. Wind	0-500	200	Это определяет максимальную скорость ветра. Если 0, ветра не будет
Changing Wind	OFF ON RANDOM	OFF	Если эта опция включена, ветер будет изменяться

Название	Значения	Совет	Описание
Hostile Environment	OFF ON	ON	Если это выключается, тогда Враждебные Действия некоторых фонов будут становиться безопасными. Это означает, что они будут действовать так же, но не будут вызывать никаких повреждений танкам.

PLAY OPTIONS

Название	Значения	Совет	Описание
Fast Computers	ON OFF	OFF	Если эта опция включена, тогда всякий раз, когда только компьютеры атакуют друг друга, темп игры будет ускоряться вплоть до того, как в игру вступают люди. Это может ускорять конец раунда.
Talking Tanks	OFF COMPUTER ALL	OFF	Разговор танков. Computer Управляемые компьютером танки будут "говорить" All - Все танки будут "говорить"
Talk Probability	0-100	100	Это определяет, как часто танки сообщают что-нибудь прежде, чем они открывают огонь.
Simultaneous Mode	ON OFF	OFF	Позволяет наводиться и стрелять всем игрокам одновременно. Красиво, но неудобно.
Status Bar	ON OFF	OFF	

Название	Значения	Совет	Описание
Play Order	RANDOM LOSERS-FIRST WINNER-FIRST ROUND ROBIN	RANDOM	Эта опция определяет очередность первого выстрела RANDOM - Наугад LOSERS-FIRST - Проигравшие стреляют первыми. WINNERS-FIRST - Выигравшие стреляют первыми RAUND ROBIN - Каждый раз поразному.

WEAPONS

Название	Значения	Совет	Описание
Arms Level	0-4	4	Поражающая сила оружия
Bomb Ikon	SMALL BIG INVISIBL E	BIG	Размеры взрывов SMALL - Маленькие BIG - Большие INVISIBLE - Ваши снаряды будут невидимыми.
Tunneling	ON OFF	ON	
Skale	NORMAL MEDIUM LARGE	LARGE	Размеры скал NORMAL - Нормальные MEDIUM - Средние LARGE - Огромные
Trase Path	ON OFF	ON	Показывает след Вашего снаряда (С ним гораздо удобнее наводиться.)
Extra Dirt	ON OFF	ON	Использовать /не использовать большие грязевые бомбы
Useless Items	ON OFF	ON	Использовать /не использовать дополнительное оборудование.

SAVE CHANGES

Сохранит все сделанные Вами изменения.

SPACE QUEST 5: Next mutation

Фирма - SIERRA ON LINE
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 7.7 Mb

ОПЦИИ

ГЛАЗ - посмотреть на что-нибудь
РУКА - все, связанное с действиями
ЧЕЛОВЕЧЕК - подойти куда-нибудь
ФРАЗА - поговорить с кем-нибудь
РЫЧАГИ - SAVE, LOAD, QUIT а также регулировка звука, деталировка

Идите на экран вверх. Войдите в класс. Сдайте тест. Вам предлагают ответить на 10 вопросов. Отвечайте так: 1-, 2-, 3-, 4-, 5-, 6-, 7-, 8-, 9-, 10-. Професор скажет Вам почистить крест за то, что Вы опоздали. Будто это от Вас зависит! Ну ладно. Надо идти. Идите вниз. Откройте уборную. Возьмите там полотер и PYLONS. Идите вниз, затем идите в проход. Встаньте на лифт.

Бросьте на пол PYLONS. Поставьте на пол полотер. Откройте его, сядьте на него, вымойте пол. После этого к Вам подойдут. Поговорите с женщиной и с Квирком. Поднимайтесь наверх. И идите в общий коридор. В компьютер запрыгнет мышь и Вам дадутся очки, а между тем идет совещание. Идите к кучке людей и возьмите свою работу.

Вы становитесь капитаном корабля. Поговорите с Фло. Дайте ей команду - HAIL STARCON. Откроется люк. Поговорите с Дроолем. Задайте координаты - 71552. Прикажите - - LITE SPEED. Когда Дрооль скажет, что Вы достигли места назначения, то - REGULAR SPEED и прикажите включить RRS (пылесос). Вам скажут, что в мусорном ящике обнаружена жизненная форма. Идите в дверь за креслом, нажмите в коридоре синюю кнопку, посмотрите в ящик.

Какая-то дрянь выпрыгнет и присосется Вам на лицо. Потом отлепится и смотается. Посмотрите в коробку с инструментами. Возьмите там: LASER TORCH, FUSE, HOLE PUNCH, ANTACIDS. Войдите в дверь налево. Вы в инженерной комнате. Сходите в левый нижний угол. Выползет это нечто и прилепится к Вашему лицу, но Вы подружитесь.

Поместите его в красную колбу (справа). Бросьте туда же ANTACIDS.

Идите к капитанскому креслу. Задайте координаты - 92767. Включите RRS. Появится надпись, что что-то тут не так. Задайте - 20011. Появится WD40 - космическая полиция и прикажет Вам спуститься вниз. Идите в инженерную комнату. Встаньте на платформу. Используйте разговорный значок на платформе. Телепортируйтесь вниз.

Вы находитесь около водопада, быстро идите налево-вверх и зайдите в пещеру. Идите направо и заползите на ветку. Она обломится и Вы полетите вниз. Ну и что? Вода под Вами. Возьмите ветку. Опять идите к тому месту. Заползите в бревно. Выползите через другой конец. Сбейте бананы палкой. Подмените их и заползите обратно в бревно. Выйдите через другой конец и идите на два экрана налево.

Зайдите в левую пещеру. Переберитесь на другую гору. Подковырните камень палкой. Идите, откуда начинали всю эту ерунду. WD40 не разбита. Идите к бревну. WD40 приземлится на бревно и будет Вас искать. Положите бананы к ней в ящик. Ха-Ха!

Возьмите ее голову. Спуститесь к водопаду. Механик Клиффи уже здесь. Поговорите с ним и возвращайтесь назад на корабль. Вы дадите ему башку WD40, взамен получите

пульт. Телепортируйтесь назад. Клиффи пойдет с Вами. Используйте пульт на себе. Появится платформа. Становитесь на нее. Поднимитесь наверх.

Посмотрите на правую стену. Увидите там CLOAKING DEVICE. Поставьте рычаги все по диагонали. Откройте верхнюю левую и нижнюю правую крышку. Поставьте рычаги по вертикали. Откройте две другие дверцы. Берите это чудо. А ТЕПЕРЬ БЫСТРО СМАТЫВАЙТЕСЬ!!!

Пронесло. Идите к капитанскому креслу и задайте - 69869. После того. как Вам скажут, что достигли направления, выходите на стандартную орбиту. Затем захватите Вашего друга из колбы и телепортируйтесь вниз. Сядьте к своим друзьям. Подойдут какие-то парни и дадут Вам FREE SPACE MONKEYS и карточку. Подойдет Квирк и предложит Вам сыграть в космический бой. Если не хотите, пошлите его.

Потом Клиффи даст кому-то по морде и попадет в космическую тюрьму. Поговорите со своими друзьями. Разработайте план побега.

Бросьте пакетик в свой стакан. Появятся летающие обезьяны. Идите направо. Охранники убегут. Нажмите кнопку на панели и Вы отключите щиты. Посмотрите на вторую решетку слева. Вот и Клиффи. Положите Спайка, Вашего друга на решетку. Ну, вот и все. Идите опять налево и телепортируйтесь вверх. Положите Спайка обратно в колбу и закройте ее.

Идите к креслу. Задайте - 90210. Орбита. Просканируйте планету (оранжевая кнопка). Телепортируйтесь вниз. Вы на пустынной планете. Идите в большое здание. Попытайтесь использовать компьютер, который в центре комнаты. Выпрыгнет урод. Он будет плеваться в Вас. Уворачивайтесь, ради Бога! А то будете такой же, как он! Вам помогут. Поговорите с человеком, урод стал нормальным. Поднимите бумажку на полу. Используйте компьютер. Наберите 80869 (код на бумаге). Идите к тому месту, откуда начали всю эту заваруху. Поищите секретную тропинку (вам про нее рассказал урод). Посмотрите на банку. Телепортируйтесь обратно на корабль.

Идите к капитанскому креслу. Получите слабый сигнал. Координаты - 53284. Орбита. Выходите а коридор, нажмите красную кнопку на правой стене. Встаньте в мигающий круг. Откройте крышку, слева от костюмов. Возьмите кислородную маску. Поднимитесь наверх в инженерную комнату. Наденьте маску, сами телепортируетесь вниз.

Пройдите к кораблю. Посмотрите вовнутрь. Возьмите в нем пальто. Нажмите красную кнопку. Прогуляйтесь налево. Ей?! Это еще что? О боже! Дайте девушке пальто, пока она не загремела вниз. Достаньте коммуникатор. Используйте его на себе. Девушка кинет Вам что-то вроде веревки. Похоже, что спаслись. О, нет! Опять они. Нет, все-таки спаслись! Девушка заболела и скоро должна стать уродом.

Она даст Вам WARPDRIVE DISTRIBUTER, который где-то сперла. Откройте CRYO CHAMBER. Положите ее туда. Посмотрите на панель в левом нижнем углу. Поставьте CRYO на 10 секунд.

Идите к креслу. Вас атакуют. Скажите, что входим в астероидный пояс. Клиффи вышел починить корабль снаружи, так там и остался.

Идите к тому месту, где брали маску. Посмотрите на панель. Включите - POD ROTATION. Залезьте в челнок. Разберитесь с управлением. Красная точка - это Клиффи. Приблизьтесь к нему на минимальное расстояние, выбросьте лапу (не свою) и нажмите кнопку, которая находится под большим пальцем Вашей правой руки. Возвращайтесь на корабль.

С Клиффи все в порядке. Идите к креслу. Наберите - 41666. Орбита. Спускайтесь вниз. Муха влетит в телепортер и произойдет хреновая вещь - Вы станете мухой. Ваш коммуникатор на земле. Полетайте над водой. Выпрыгнет лягушка и врубит Ваш коммуникатор. Приземлитесь на него. Поговорите с Фло, затем летите налево. Увидите скалу. Залетите в щель для дискет. Вылетите в секретную лабораторию.

Приземлитесь на компьютер. Посмотрите на секретные камеры. Увидите свое тело, и Клиффи с WD40 ищут Вас. Просмотрите все, что можно. Найдите надписи про Квирка. Можете улетать отсюда. Сядьте на нос Клиффи, потом покажите ему, где находится Ваше тело (наверх на экран), и Клиффи "слепит" Вас в нормальный вид. Идите к скале. Используйте HOLE PUNCH (дырокол) на карточке. Выколите дырки буквой X. Вставьте карточку в щель. Зайдите в лабораторию. Возьмите какие-то баллоны, которые рядом с лестницей. Выходите обратно и просите Клиффи поднять Вас наверх.

Спайки попытается что-то Вам сообщить. Скажите REVERSE THE TELEPORTAT ON PROGRESS. Посмотрите на CRYO. Поставьте DEFROST на 10 секунд. Выньте девушку. Положите ее на платформу. Ну вот, она нормальная, но нуждается в отдыхе. Поговорите с WD40. Идите к креслу. Задайте - - 81100. Позовите Клиффи (зеленая кнопка). Прикажите ему CLOAK THE SHIP. Он позовет Вас в инженерную комнату.

Он расскажет Вам, куда нужно приземлиться на корабль уродов. Идите к челноку. Летите туда, куда сказал Вам Клиффи.

Используйте LASER TORCH на стенку. Проникаете в корабль. Когда охранник уродов уйдет в дверь, проберитесь наверх, к компьютеру. Поставьте на место то, что сперла девушка. Переждите, когда охранник снова придет и уйдет, и БЫСТРО ИДИТЕ В ТУ ДВЕРЬ, В КОТОРУЮ ОН ВОШЕЛ. Поднимите сетку в середине коридора и прыгайте туда. Где это мы?

Вы на 8-ом этаже. Ползите налево, затем вверх. Залезьте в самый верхний люк. Ползите вниз, направо, вверх, вверх, налево, вверх.

Лезьте вверх. Войдите в верхний люк. Ползите вниз, направо, направо, направо, вверх, вверх, направо, вверх. Зайдите во второй сверху вниз люк. Найдите кнопку на этом уровне. Включите ее. Вас кто-то подхватит в втянет. WOW! Конкурс красоты - 94! WD40 Придет к Вам на помощь. Вы убежите и спрячетесь за стенкой.

Когда все соберутся на платформе, дайте знак Клиффи. И вот все снова нормальные. Но ей!? Где Квирк?

Фло вызовет Вас и спросит, что Вам нужно. Прикажите поднять Вас на корабль. Идите к креслу. Дайте Дроолю команду FIRE. Это чмо полетит прямо на Вас. Включите RRS. Нажмите красную кнопку самоуничтожения. Вытащите девушку из CRYO. Встаньте на телепортер. Он сломался. Выйдите в коридор. Залезьте в тунель. Возьмите FUSE из середины передней колонки. Вставьте туда свой. Чмо вылезет из люка, но Вы успеете прыгнуть в инженерную комнату. Возьмите Спайка из колбы и телепортируйтесь ко всем чертям отсюда!!!

ВЫ ПРОШЛИ SPACE QUEST-5!!!

SYNDICAT

Фирма - BULLFROG PRODUCT.
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA, SVGA
Размер - 11 Mb

Итак, перед Вами еще одна стратегическая игра, выпущенная уважаемыми фирмами BULLFROG PRODUCTION и ELECTRONIC ARTS.

За окошком - 2096 год. Позади десятилетия успешного развития мощных многонациональных синдикатов. Мир разделен на части, которые находятся под контролем глобальных корпораций (MEGACORPS). Вы сами - молодой сотрудник небольшого европейского Синдиката, Ваша основная работа - маркетинг, а основная

головная боль - расширение сферы влияния Вашего синдиката на соседние территории.

Благодаря изобретению специального чипа, который позволяет управлять киборгами, Вы можете руководить действиями отряда киборгов, который выполнит то, что Вы ему прикажете. Если сможет.

В самой игре достаточно неразвито стратегическое начало, зато рекою льется кровь. 50 регионов планеты ждут, когда Вы о них вспомните.

Вы управляете бригадой из 4 киборгов. Цель состоит в том, чтобы, выполняя миссии в различных регионах мира, установить над ними контроль Вашего синдиката. Имеются большое количество регионов, где могут разворачиваться события, но Вы должны начать с Великобритании, которая является, вероятно, самой легкой миссией.

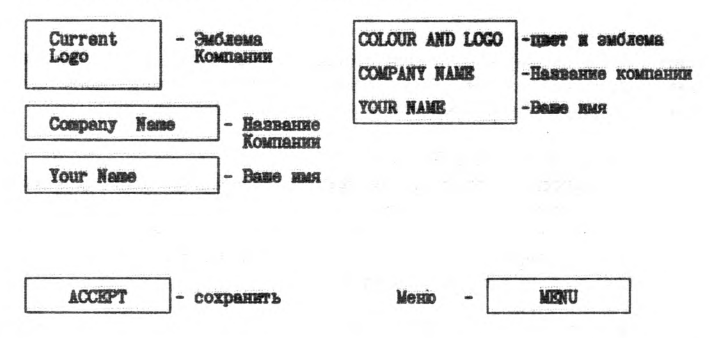
МЕНЮ

Когда Вы запустите игру, Вам будет предложено следующее меню:

F1 - CONFIGURE COMPANY - сконфигурировать компанию
F2 - BEGIN MISSION - приступить к выполнению миссии
F3 - LOAD AND SAVE GAME - загрузить или сохранить игру
F4 - MULTIPLAYER GAME - игра для нескольких игроков
F5 - RESTART GAME - начать игру с самого начала
F6 - QUIT TO DOS - выйти в ДОС

F1 - СКОНФИГУРИРОВАТЬ КОМПАНИЮ:

Вам будет предложено сделать выбор:



Текущая Эмблема - показывает выбранную Вами эмблему, а также цвет фона.

Название Компании - показывает текущее название Вашего синдиката.

Ваше имя - показывает выбранное Вами имя.

Цвет и эмблема - выберите эту опцию для смены эмблемы и цвета фона. Кликните на стрелках, чтобы прокрутить возможные варианты эмблем и цвета фона.

Название Компании - кликните на этой опции, чтобы изменить или ввести название Вашей компании. Просто введите его с клавиатуры и кликните на OK, чтобы сохранить его (или на CANCEL, чтобы отменить).

Ваше имя - кликнув на этой опции, Вы сможете ввести свое имя.

ACCEPT - кликните на этой опции, чтобы сохранить все сделанные изменения

MENU - Кликните здесь, чтобы отменить изменения и вернуться в меню.

F2 - НАЧАТЬ МИССИЮ

Вам будет предложена карта мира, разделенного на большое количество регионов. Если Вы только начинаете игру, то первым делом Вам придется отправиться в Великобританию.

Разная окраска регионов обозначает влияние различных синдикатов. Неважно, какой синдикат доминирует в той или другой области, для того, чтобы победить, Вам нужно завоевать весь мир. Кликнув на любой области, Вы сможете получить некоторую информацию по данному региону: название региона, его население, степень налогообложения, принадлежность, статус (если регион находится под влиянием Вашего синдиката).

Tax: Налогообложение региона. Если регион не находится под Вашим контролем, этот параметр неизвестен. В противном случае у Вас есть возможность его регулировать. Показан налог (в монетах и процентах), который Вы ежедневно выкачиваете из данного региона. Для изменения налога кликните на стрелках.

Own: Принадлежность. Показана, если регион не находится под Вашим влиянием.

Stat: Отношение к Вам Ваших подданных. Оно зависит от размера налогов и может принимать следующие значения:

VERY HAPPY - ОЧЕНЬ СЧАСТЛИВЫ
HAPPY - СЧАСТЛИВЫ
CONTENT - УДОВЛЕТВОРЕНЫ
DISCONTENT - НЕУДОВЛЕТВОРЕНЫ
UNHAPPY - НЕСЧАСТЛИВЫ
REBELLIOUS - БУНТУЮТ

В нижней части карты имеются две кнопки:

Brief - Брифинг: (внизу слева) появляется только тогда, когда Вы установили контроль на соседнем регионе. Позволяет Вам провести миссию в этом регионе.

Menu - Меню (внизу справа) возвращает Вас в главное меню.

F3 - СОХРАНИТЬ ИЛИ ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ

Выдает Вам перечень позиций для запоминания или восстановления игры. Кликните на позиции, где Вы хотите запомнить (с которой Вы хотите восстановить) игру. При запоминании Вы можете ввести название для Вашей игры. Для этого кликните на кнопке SAVE. Для загрузки игры - выберите нужную позицию и кликните на кнопке LOAD. Для возврата в главное меню кликните на кнопке MENU.

F4 - ИГРА ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ (примечание - в моей версии игры этой опции в меню не было)

Вы можете выбрать из 10 "многоигрошных" уровней. Мне не удалось определить, для чего это нужно. Чтобы выиграть, в этом нет необходимости. Быть может, для игры по модему? Или для тренировки???

F5 - РЕСТАРТ ИГРЫ

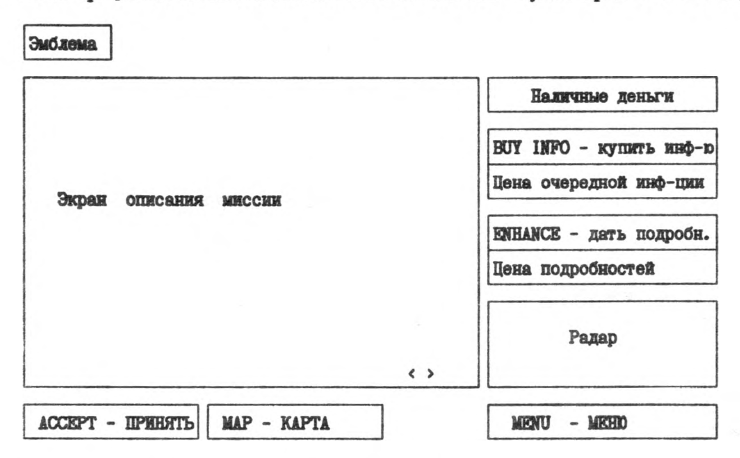
Выводит Вас в точку, куда Вы впервые попали после первого запуска игры. Сохраненные игры не уничтожаются, просто Вы начинаете все заново.

F6 - ВЫХОД В ДОС

Если Вы еще не поняли, что это значит, сделайте себе огромную услугу - выбросьтесь из окна.

НАЧАЛО МИССИИ

Выберите регион, который Вы желаете присоединить к владениям Вашего синдиката. Если Вы контролируете какую-нибудь страну по соседству, то станет доступной нижняя кнопка брифинга. После клика на этой кнопке Вам будет предложен следующий экран:



Эмблема - Показывает эмблему Вашей компании.

Экран описания миссии - отсюда Вы можете получить подробную информацию о том, чего собственно требуют от Вас руководители синдиката в выбранном Вами регионе. Вам сообщают общий тип миссии (уничтожение, захват образца оружия, эвакуация людей и т.п.). Если Вы покупаете за деньги дополнительную информацию, то получите доступ к дополнительным экранам с подробностями. Для этого кликните на стрелке в правом нижнем углу этого окна.

ACCEPT - кликните на этой кнопке после того, как четко уясните задание. После этого Вы сможете приступить к формированию отряда.

MAP - если Вы не хотите выполнять эту миссию, кликните на кнопке MAP и Вы вернетесь к карте.

< > - если информация о миссии не помещается на одном окне - в нижнем правом углу появятся стрелки для перехода на следующее окно (возврата в предыдущее).

Наличные деньги - они поступили к этому моменту в виде налогов из контролируемых Вами государств. Если Вы ведете научные исследования, то время от времени к началу следующей миссии на Вашем счету может оказаться мизерная сумма. Разумно выделяйте финансы на науку.

BUY INFO - Если Вы кликните на этой кнопке, то тем самым заплатите требуемую сумму и получите доступ к дополнительной информации о Вашей миссии.

Цена очередной информации - сумма, которую требует Ваш информатор за свое донесение. Она зависит от миссии и той информации, которую Вы уже успели купить к этому моменту.

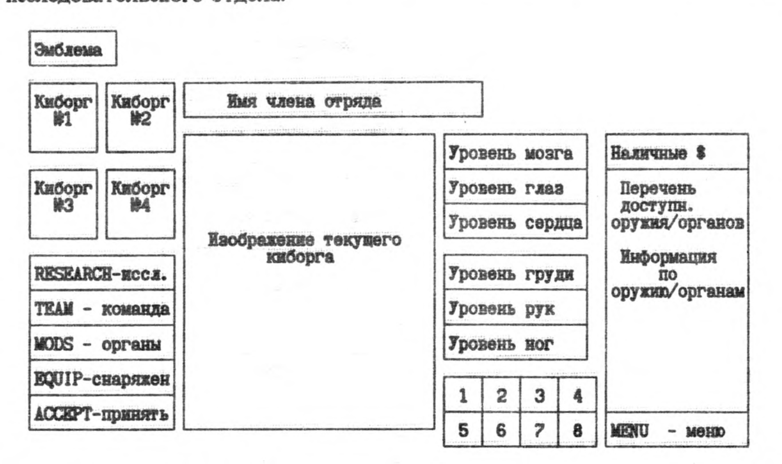
ENHANCE - Кликните здесь, чтобы увеличить радиус действия радара.

Цена подробностей - сумма, которую придется заплатить за новые возможности радара. Она зависит от миссии и от количества предыдущих усовершенствований радара.

MENU - кликните на этой кнопке, чтобы выйти из миссии и вернуться к карте.

ВЫБОР ОТРЯДА

Если Вы поняли, что требуется сделать в предстоящей миссии, то можете переходить к конфигурированию отряда. Вам предстоит определить, кто из имеющихся у Вашего синдиката киборгов будет в него включен, как они будут оснащены и вооружены. Здесь же можно определить технологию, изобретением которой займутся Ваши ребятки из исследовательского отдела.



<u>Эмблема</u> - эмблема Вашего синдиката.
<u>Киборг 1</u> - Кликните здесь, чтобы выбрать первого члена отряда.
<u>Киборг 2</u> - Кликните здесь, чтобы выбрать второго члена отряда.
<u>Киборг 3</u> - Кликните здесь, чтобы выбрать третьего члена отряда.
<u>Киборг 4</u> - Кликните здесь, чтобы выбрать четвертого члена отряда.

<u>RESEARCH</u> - ИССЛЕДОВАНИЕ - Кликните здесь, чтобы получить доступ к доступу меню ИССЛЕДОВАНИЯ.

<u>TEAM</u> - КОМАНДА - Кликните здесь, чтобы получить возможность заменять или выбрать членов отряда. Сначала выберите члена отряда, которого Вы хотите заменить или ввести в отряд. После этого кликните на имени киборга в списке в правой части экрана. Все это имеет смысл проделывать только в том случае, если один из Ваших киборгов отдал концы. Между киборгами нет никакой разницы. Пол также не играет никакой роли.

<u>MODS</u> - Модификации ОРГАНОВ - кликните здесь, если хотите просмотреть список искусственных органов, доступных Вам для модернизации киборгов. Они весьма дорого стоят. Вы начнете с органов 1-го уровня, но по мере продвижения Ваших научных исследований - Вам станут доступны органы 2-го и 3-го уровней. Кликните на названии органа, который Вы хотите приобрести - Вам будет предложено его краткое описание. Детали - ниже. Для приобретения органа - кликните на кнопке PURCHASE (приобрести), которая расположена под полем информации. Вы получите то, что хотели, а денежки будут списаны с Вашего счета для оплаты покупки. Полученный орган автоматически имплантируется текущему киборгу, что и будет отображено на его изображении. Вы не можете продавать органы обратно.

<u>EQUIP</u> - СНАРЯЖЕНИЕ - если закончили с подбором рук, ног и прочего, кликните

на этой кнопке, чтобы получить возможность оснащать Ваших подопечных. Справа появится перечень оружия и оборудования, которое Вы можете для них приобрести. Товар покажут лицом (картинкой) и приложат к нему определенную информацию по тактико-техническим данным этих штуковин. Если что-нибудь Вам понравится, кликните на кнопке PURCHASE: с Вашего счета будет списана указанная в ТТД сумма, а у выбранного в данный момент киборга появится новая игрушка. Каждый киборг может иметь при себе до восьми предметов. Если Вы передумали покупать рассмотренное оружие или снаряжение, кликните на кнопке CANCEL. После этого Вы вернетесь к исходному списку вооружения и снаряжения.

ACCEPT - Кликните здесь после того, как закончите снаряжать свой отряд. Ваши питомцы отправятся к месту высадки в заданном районе.

ИМЯ ЧЛЕНА ОТРЯДА - в этом месте отображается имя текущего (выбранного) киборга.

ИЗОБРАЖЕНИЕ ТЕКУЩЕГО КИБОРГА - демонстрируется внешний вид выбранного киборга. Можно полюбоваться на модернизированные органы.

УРОВЕНЬ МОЗГА - показывает уровень имплантированного искусственного мозга. Если последний отсутствует, ячейка пуста.

УРОВЕНЬ ГЛАЗ - показывает уровень имплантированных искусственных глаз. Если таковые отсутствует - ячейка пуста.

УРОВЕНЬ СЕРДЦА - показывает уровень имплантированного искусственного сердца. Если оно отсутствует - ячейка пуста.

УРОВЕНЬ ГРУДИ - показывает уровень имплантированной искусственной грудной клетки. Если отсутствует - ячейка пуста.

УРОВЕНЬ РУК - показывает уровень имплантированных искусственных рук. Если отсутствуют - ячейка пуста.

УРОВЕНЬ НОГ - показывает уровень имплантированных искусственных ног. Если отсутствуют - ячейка пуста.

СНАРЯЖЕНИЕ - В восьми ячейках в правом нижнем углу показывается снаряжение текущего киборга. Полоса под каждым предметом показывает, сколько амуниции или заряда осталось в этом предмете. Белая полоса означает полностью снаряженное оружие или полностью заряженную аптечку. Если полоса частично или полностью черная - данный предмет можно перезарядить (дозарядить). Вновь приобретенное снаряжение всегда полностью заряжено. Если кликнуть на каком нибудь предмете из снаряжения любого Вашего киборга - появится точно такое же меню, как и при выборе этого предмета в списке доступных для покупки. Вы увидите изображение, краткую информацию и ряд кнопок. Кнопка CANCEL вернет Вас к списку органов или оружия. RELOAD будет доступна только в том случае, если оружие не полностью заряжено. Из информации Вы сможете узнать, во что Вам обойдется дозарядка. Если сумма Вас устраивает - кликните на RELOAD и полоса под предметом станет белой. Если Вы кликните на SELL, то продадите Ваше снаряжение за полную стоимость.

Вы можете передавать предметы от одного киборга другому. Перетаскивайте их с помощью правой клавиши мышки. Отпустите ее, перенеся иконку предмета на нужного киборга. Если для предмета не найдется места - он будет помещен обратно (дающему).

НАЛИЧНЫЕ $ - показывает сумму денег, которой Вы располагаете в данный момент.

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОКНО - отображает либо перечень органов (снаряжения), либо информацию о выбранном органе (снаряжении).

MENU - кликните здесь, чтобы не выполнять миссию и вернуться в главное меню.

КАК ПРОВОДИТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ

Если в предыдущей картинке Вы кликнули на кнопке RESEARCH, то появится следующая заставка:



<u>Эмблема</u> - эмблема Вашего синдиката.

<u>Перечень тем для исследования</u> - состоит из названий тем по оружию и искусственным органам, которые доступны для Вашей команды исследователей в данный момент. Иногда в нем просто будут указаны типы оружия ("heavy" - тяжелое, "miscellaneous" - прочее). Если в ходе выполнения миссии Вы разживетесь оружием, которое еще не изобрели, - оно будут передано в исследовательскую лабораторию для исследований. Только после завершения исследовательских работ по данному типу оружия Вы сможете оснащать им Ваших киборгов. Для отображения тем по исследованию искусственных органов кликните на поле "MODS". Исследованию доступны органы, которые только на одну ступень выше тех, которые имеются в Вашем распоряжении. Например, если у Вас есть глаза V1, то Вы сможете изучить V2. Для выяснения суммы, которая нужна для исследований по определенной теме, - кликните на ней. Вам покажут "Max Funding" и "Min Funding". Первое - сумма, которая потребуется для проведения исследований в течение одного дня, второе - в течение 10 дней. Если Вы приняли решение о проведении исследований темы - кликните на кнопке "RESEARCH" под информацией. После этого Вы сможете кликать на кнопках FUNDING+ или FUNDING- (см. ниже).

<u>FUNDING +</u> - позволяет Вам увеличивать финансирование исследовательского проекта. Кликните на этой кнопке и Вы удвоите сумму, расходуемую на исследование в течение одного дня. Тем самым Вы вдвое сократите время, за которое будут выполнены исследования. При максимальном финансировании проект будет реализован за один день. Если после выбора темы Вы вообще не будете кликать на этой кнопке, то для завершения работ потребуется десять дней. Funding - Отображает, во сколько обойдутся исследования в расчете на один день. Это количество регулируется кнопками FUNDING+ и FUNDING-.

<u>FUNDING -</u> - Позволяет уменьшать фонды, выделяемые на ежедневные исследования. Предварительно Вам нужно выбрать тему для исследования (см. выше).

Кликнув на этой кнопке, Вы в 2 раза уменьшите сумму, которая выделяется на каждый исследовательский день. Соответственно - в 2 раза увеличивается время на завершение проекта.

MODS - Кликните на этой кнопке, если хотите увидеть, какие органы Вы можете исследовать.

EQUIP - Кликните здесь, если хотите увидеть, какое снаряжение и оружие Вы можете исследовать.

ACCEPT - нажатием этой кнопки Вы подтверждаете все изменения и выборы, сделанные Вами по исследовательским проектам. После этого Вы выходите в меню выбора отряда.

Исследуемая тема - сообщает Вам, над какой темой ведутся исследования.

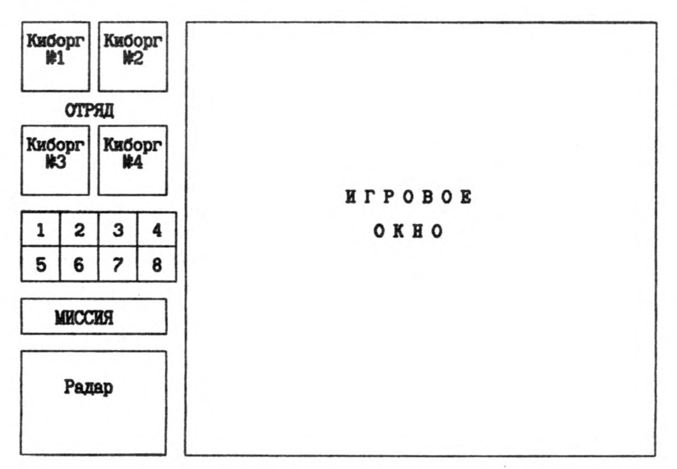
График проведения исследования - этот график демонстрирует соотношение между выполненной частью проекта и временем (в днях), которое необходимо для его завершения. Если исследования уже ведутся, то линия будет мигать на завершенном участке работ. На любой стадии проекта Вы можете увеличить (уменьшить) выделяемое финансирование.

Деньги - показывает сумму, которой Вы располагаете в данный момент.

Список доступного оружия - в этом списке Вы можете просмотреть либо доступное для оснащения киборгов снаряжение/оружие или искусственные органы (в зависимости от того, на какой кнопке Вы кликнули - MODS или EQUIP). Если Вы кликните на любом предмете в этом списке - появится стандартная информация - радиус действия, амуниция и т.д. для оружия и краткое описание для органов. Для возврата в список - кликните на CANCEL.

ИГРОВОЙ ЭКРАН

После того, как Вы определитесь с исследованиями и закончите оснащение своих персонажей - кликните на ACCEPT в меню выбора отряда (TEAM SELECTION). После этого Вы приступите к выполнению миссии. Игровой экран выглядит следующим образом:



Киборг #1-4 - в этом месте показаны изображения соответствующих киборгов. Вы

можете видеть, какие предметы находятся у них в руках, двигаются они или стоят на месте. Под каждым киборгом три полосы. Они показывают потребление соответствующих гормонов. Если Вы кликните справа от разделяющей линии - линия переместится к той позиции, где Вы кликнули мышкой. Применяются следующие гормоны:

Первая полоса - АДРЕНАЛИН. В значительной степени ускоряет передвижение данного киборга. Полезен при дальних переходах.

Вторая полоса - ЗОРКОСТЬ. Увеличивает точность и меткость данного киборга. Важна для ситуаций, когда "нельзя промахнуться". Впрочем, пригодится в любой ситуации, т.к. позволяет экономить боеприпасы.

Третья полоса - ИНТЕЛЛЕКТ. Позволяет данному киборгу вести прицельный огонь самостоятельно. Если выставить этот показатель по максимуму, то Вы можете просто указывать отряду направление движения, а стрелять по враждебным целям они будут сами. Не вижу смысла в ослаблении подачи гормонов, для чего нужно кликнуть слева от разделяющей линии. На степень воздействия гормонов большое влияние оказывает тип органов, которыми оснащены Ваши киборги. Например, на АДРЕНАЛИН - сердце, глаза и мозг. При этом модификация V3 - более действенна, чем V2. После задействования гормонов Вы можете отключить их, кликнув на разделяющий линии. Впрочем, их подача со временем уменьшается сама собой. После израсходования киборг вернется к нормальному состоянию. После этого запасы гормонов начинают медленно восстанавливаться.

ОТРЯД - позволяет Вам управлять всеми киборгами одновременно. Все действия и манипуляции будут выполняться всеми членами отряда (увеличение гормонов, передвижение, выбор оружия и т.п.) В случае с оружием: если Вы кликните на каком-нибудь оружии, то киборг, на котором Вы кликнули, выберет именно его, а все остальные - лучшее оружие, которое у них имеется.

Рюкзак - показывает восемь предметов, которые несет с собой киборг. Впрочем, их может быть и меньше. Для вооружения оружием - сделайте на нем левый клик. Красная полоса под оружием обозначает запас амуниции. Оружие можно выбросить. Для этого сделайте на нем сначала левый клик, а потом - правый. Передавать предметы нельзя. Вам придется обронить предмет, а потом заинтересованный в нем киборг должен его поднять.

Миссия - желтыми буквами показывается цель миссии. Она состоит из типа миссии, т.е. - уничтожение, захват оружия и т.п. Здесь же показывается, что в данный момент делает выбранный киборг или вся группа (т.е. идет, использует оружие, получает пулевое ранение...) Эти надписи делаются красными буквами.

Радар - показывает вид окружающей местности сверху. В зависимости от наличия у Вас сканера, а также от того, заплатили ли Вы за увеличение радиуса действия радара, на радаре могут быть видны только ближайшие объекты или на нем будет отображена достаточно большая местность. Белыми точками показаны гражданские. Голубыми - полицейские. Агенты враждебных синдикатов будут отображены красными точками. Цель миссии обычно можно найти по исходящим от нее концентрическим белым окружностям. Если цель не видна, значит, Вам нужно уничтожить всех агентов противника, которые находятся на этой местности.

Игровое окно - Вы можете взаимодействовать с игровым окном по-разному: если кликнуть в какой-нибудь его точке левой клавишей, то Ваш киборг или вся группа начнут движение в эту точку.

Для скроллинга игрового окна - установите курсор на край окна с той стороны, которую хотите просмотреть.

Если Вы хотите следовать за кем-нибудь - поместите курсор на того, за кем Вы хотите следовать. Курсор превратится в красное перекрестие прицела. Сделайте левый клик. Киборг или группа пойдут за выбранным объектом.

Для ведения огня поместите курсор на области или персонаже, по которому Вы хотите стрелять. Если это человек, то, как правило, Вы сможете его поразить только в том случае, если перекрестие прицела показано красным цветом. Это означает, что радиус действия оружия достаточен для попадания. Иногда Вы попадете и при белом прицеле, т.к. у некоторых типов оружия весьма большой разброс при стрельбе. Уничтожение машин требует более продолжительного ведения огня. Для открытия огня - наведите прицел и сделайте правый клик.

Для использования автомобиля или поезда выберите отряд и сделайте левый клик на авто или поезде. Когда киборги и сопровождающие их "уговоренные" заберутся внутрь, кликните на месте дороги, до которого Вам нужно добраться. Столкновений в игре не бывает, в Вас не могут попасть, пока Вы находитесь внутри авто, хотя машина, в которой Вы едете, может быть уничтожена в любой момент. Обычно Вы можете вести огонь из машины. Повороты назад допускаются только на перекрестках. Вы также можете давить своих противников на дорогах.

Если Вы убили противника, то около него, как правило, остается оружие. Поместите курсор на мертвое тело. Если оружие есть, то курсор примет форму магнита. У Вас должно быть в рюкзаках пустое место, чтобы курсор принял форму магнита. Если оружие есть - оно будет отображено в пустом месте Вашего рюкзака. При этом оно будет мигать, что означает, что Вы пока еще его не подняли. Если оно Вам нужно - сделайте на нем левый клик. Киборг подойдет к нему и положит в свой рюкзак. Избегайте поднимать оружие группой, т.к. при этом оно может просто потеряться.

MODS (ОРГАНЫ)

Общее замечание: с ростом версии увеличивается качество выполняемой функции

<u>Ноги V1</u>

12000 С гидравлическими приводами - ориентированы на быстрое движение.

<u>Ноги V2</u>

16000 Сделаны из пластали. Этот материал легче и прочнее стали. Улучшена балансировка.

<u>Ноги V3</u>

26000 Выполнены из пластали с применением синтетических мышц. Прекрасные показатели скорости и балансировки.

Примечание: позволяют почти бегать. Весьма полезно, если рядом нет автомобиля.

<u>Руки V1</u>

9000 С гидравлическими приводами - ориентированы на переноску тяжестей.

<u>Руки V2</u>

16000 Сделаны из пластали. Этот материал легче и прочнее стали. Улучшена гидравлическая система и управление давлением.

<u>Руки V3</u>

26000 Выполнены из пластали с применением синтетических мышц. Прекрасные тактильные показатели и повышенная мощность при переноске тяжестей. Позволяют нести тяжелое оружие и сохранять обычную скорость передвижения.

<u>Грудь V1</u>

18000 Металлическая грудная клетка. Все внутренние органы защищены металлическим

корпусом.

Грудь V2

21000 Сделана из пластали. Легче и прочнее металлического прототипа, позволяет улучшенную мобильность движений.

Грудь V3

25000 Композитная грудная клетка с энергетическим щитом. Все органы защищены генератором защитного поля. Уменьшает вред, получаемый при попадании пуль. Позволяет автоматическую регенерацию органов и самоизлечение.

Мозги V1

10000 Нейтральный ускоритель. Уменьшает время реакции мозга на внешние раздражители.

Мозги V2

14000 Нейроприбор. Типа сопроцессора. Перехватывает рутинные функции, позволяя мозгу работать над выработкой решений.

Мозги V3

18000 Церебральный усилитель. Подсоединяется к спутниковой информационной системе, позволяет получить доступ к тактической информации. Адаптирован с военной модели. Позволяет экономичнее расходовать гормон интеллекта.

Сердце V1

6000 Стимулятор сердца. Отслеживает и управляет частотой сердцебиения.

Сердце V2

8000 Сердечный ускоритель и монитор. Частота сердечных сокращений увеличена почти вдвое, что позволяет более быстро потреблять гормоны.

Сердце V3

11000 Кибернетическое сердце. Мощный насос со встроенной диагностикой и защитой. В три раза превосходит по мощности обычное сердце. Позволяет более экономно расходовать гормон адреналина.

Глаза V1

4000 Усилитель зрения с ограниченным масштабированием. Позволяет видеть ночью.

Глаза V2

4000 Улучшенная модель, позволяющая определять характер цели и точное расстояние до нее.

Глаза V3

4000 Последнее слово в области нейроимплантантов. Обеспечивает прекрасный обзор в сочетании со встроенными прицелом, прибором ночного видения, лазерным дальномером и определителем потенциальных угроз. Позволяет более экономно расходовать гормон зоркости.

ОРУЖИЕ:

Общие замечания: информация дается в следующей последовательности: стоимость, запас пуль в магазине, дальность стрельбы, сколько пуль в одном выстреле.

Persuadertron (персуадотрон) стоимость: 5000, Аммо: 50, Дальность: 256, пуль в выстреле: 10. В качестве оружия для убийства - бесполезен. Требуется для "убеждения" людей в некоторых миссиях.

Pistol (пистолет) Цена: 100, Аммо: 13, Дальность: 1280, Пуль: 1.

Примечание: Не самый лучший выбор. На ранних стадиях - пользуйтесь дробовиками.

Gauss Gun (Установка Гаусса) Цена: 50000, Аммо: 3, Дальность: 5120, Пуль: 15000,

Примечание: Очень мощная штука. Стреляет потоком пуль. Но имеет небольшой запас амуниции.

Shot Gun (дробовик) Цена: 250, Аммо: 12, Дальность: 1024, Пуль: 2.

Примечание: пригодится на ранних стадиях игры.

Uzi (автомат Узи) Цена: 750, Аммо: 50, Дальность: 1792, Пуль: 2.

Примечание: пригодится как оружие дальнего радиуса на ранних стадиях.

Mini Gun (пулемет) Цена: 10000, Аммо: 2000, Дальность: 2304, Пуль: 2.

Примечание: лучшее оружие на все случаи жизни. Доступная цена и приличная огневая мощь.

Laser (Лазер) Цена: 35000, Аммо: 5, Дальность: 4096, Пуль: 2000.

Примечание: Убивает все, во что попадает. Мало амуниции и большая цена.

Flamer (огнемет) Цена: 1500, Аммо: 1000, Дальность: 640, Пуль: 1.

Примечание: Применяется для зажаривания вражеских агентов. Полезен для миссий, в которых требуется уничтожение отрядов вражеских синдикатов. Убивает все, во что попадает.

Long Rang (снайперская винтовка) Цена: 1000, Аммо: 30, Дальность: 3584, Пуль: 2.

Примечание: обладает малой убойной силой, применяется для снайперских целей.

Scanner (Сканер) Цена: 500, Аммо: 1, Дальность: 256, Пуль: 1.

Примечание: позволяет увеличить радиус Вашего радара, не доплачивая за это при каждой миссии. Должен находиться в оснащении группы.

Medi Kit (аптечка) Цена: 3000, Аммо: 1, Дальность: 256, Пуль: 500.

Примечание: восстанавливает энергию киборга.

Time Bomb (адская машинка) Цена: 25000, Аммо: 200, Дальность: 256, Пуль: 1.

Примечание: после того, как ее положить, образует взрыв большой силы.

Access Card (карта доступа) Цена: 1000, Аммо: 1, Дальность: 256, Пуль: 1.

Energy Shield (энергетический щит) Цена: 8000, Аммо: 200, Дальность: 768, Пуль: 15.

Примечание: защищает только от пуль. Для применения должен быть приведен в рабочее состояние.

ОПИСАНИЕ МИССИЙ

СИБИРЬ (SIBERIA)

Миссия: боевое прочесывание

Соседний город представляет интерес для нашего синдиката в качестве базы для наших дальнейших операций. Он занят и находится под охраной нескольких отрядов синдикатов-противников. Мы не сможем развернуть полномасштабные действия, пока с ними не будет покончено.

Отряду - прочесать город и уничтожить вражеских агентов.

Город

Сам город разделен на две части монорельсовой дорогой. Единственная возможность переправиться из одной части города в другую - на поезде.

Синдикаты

По последним разведданным в городе располагается по меньшей мере три оборонительных отряда. У нас есть данные, что их разведсеть получила информацию о наших намерениях. Ваш отряд должен быть готов к организованному отпору.

Тактика

Для выполнения миссии следует послать отряд в полном составе. Один или два

агента должны быть вооружены вспомогательным оружием. Держите их слегка позади основной группы в качестве прикрытия. Сначала очистите одну часть города, после чего переходите во вторую.

ЗАПАДНАЯ ЕВРОПА (WESTERN EUROPE)

Миссия: уничтожение субъекта

По нашим данным, полковник одной из армейских частей похищает оборудование, принадлежащее синдикату, и использует его для оснащения наемников. Его база расположена неподалеку от одного из наших городов, а его люди настроили против себя местное население. Отряд будет высажен рядом со входом в его лагерь. Полковника необходимо уничтожить.

Оборона

По данным разведки для защиты базы привлечено 5 вооруженных дробовиками и пистолетами полицейских.

Цель

Полковник находится в самом северном здании базы. Ему известно о наших намерениях, и он может сделать попытку сбежать. Этого допустить нельзя.

Тактика

Один агент сможет легко проникнуть в лагерь и выполнить миссию. Нужно отметить, что дробовик эффективен на близком расстоянии, но пистолет бьет значительно дальше. Агента нужно снабдить и пистолетом и дробовиком, пусть применяет их в связи со складывающейся обстановкой. Желательно, чтобы другой агент с подобным снаряжением прикрывал первого и был на подхвате на тот случай, если возникнут непредвиденные сложности.

КАЛИФОРНИЯ (CALIFORNIA)

Миссия: доставка субъекта

Доктор Колдуэлл далеко продвинулся в области разработки химического оружия. Желательно, чтобы этот специалист стал работать на нас. За ним тщательно следят враждебные синдикаты, которые хотят нас опередить. Это недопустимо. Ваша задача - "убедить" доктора переехать к новому месту работы в нашем офисе.

Город

Доктор работает на химическом заводе, который расположен в юго - восточном углу города.

Оборона

По наши данным, доктору известно о том, что его деятельностью интересуются соперничающие синдикаты. Мы предполагаем, что он нанял несколько телохранителей. Химический комплекс будет хорошо охраняться.

Тактика

Ввиду активности враждебных синдикатов имеет смысл выделить для миссии отряд в полном составе. Охрану химического завода целесообразно убрать с помощью снайперского оружия. При этом нужно тщательно выбирать цели, т.к. есть возможность уничтожить и самого ученого!

АЛЯСКА (ALASKA)

Миссия: нападение на крепость

Военные построили рядом с одним из наших заводов небольшую крепость. По

данным нашей разведки агентура враждебных синдикатов пользуется этой крепостью как базой при проведении диверсионных рейдов на нашем заводе.

Уничтожение крепости - задача для крупного подразделения. Вашему отряду предстоит провести разведку боем и уничтожить как можно больше защитников.

Главная цель - начальник базы, ему нельзя позволить скрыться. Кроме того, в комплексе находятся две автомашины, которые также необходимо уничтожить. В добавок ко всему - там находится автомашина скорой помощи, в которой установлено уникальное оборудование. Эти приборы нужно снять. После выполнения миссии отряд должен вернуться в точку эвакуации. Для выполнения миссии предоставлено транспортное средство.

<u>Город</u>

В крепость ведут два входа. Основные ворота хорошо защищены, в них можно проехать только на автомобиле. По нашим данным имеется также боковой вход, из которого можно пробраться на крышу здания. Крыша надежно защищена - на ней располагается большое количество охранников.

<u>Тактика</u>

Проведите фронтальную атаку. Воспользуйтесь транспортом - Вы сможете без особого шума проехать сквозь основные ворота. Агенты должны быть хорошо вооружены. Неплохо будет прихватить с собой взрывные устройства для уничтожения автомашин. Машиной скорой помощи можно воспользоваться для перемещения в точку эвакуации. Ни в коем случае не уничтожайте ее вместе с двумя другими.

НИГЕРИЯ (NIGERIA)

<u>Миссия:</u> похищение субъекта

В соседнем городе действует способная активистка. Она отлично себя зарекомендовала и установила множество полезных связей. Синдикат приобретет в ее лице весьма ценного сотрудника, если нам удастся убедить ее присоединиться к нашему правому делу. Ваш отряд будет высажен поблизости.

<u>Тактика</u>

У одного агента наилучшие шансы выполнить миссию, не поднимая особого шума. В связи с вероятным присутствием агентуры враждебных синдикатов стоит привлечь для прикрытия еще одного-двух агентов. Их задача - отсекать противника в то время, как первый приблизится к цели и "убедит" ее.

СУДАН (SUDAN)

<u>Миссия:</u> устранение (месть)

Два уличных подонка поставляют враждебному синдикату информацию о нашей активности в регионе. Они наносят серьезный ущерб нашей деятельности, и мы приняли решение положить этому конец. Ваш отряд должен заставить их замолчать. Желательно, с помощью большого количества свинца.

<u>Синдикаты</u>

По нашим данным, им известно о нашем намерении и они сообщили о готовящемся нападении этим подонкам. В связи с этим ожидайте сопротивления со стороны нескольких отрядов противника.

<u>Цель</u>

Для того, чтобы усложнить нашу задачу, цели разделились. Мы подозреваем, что они скрываются в отдельных зданиях на востоке и на юге города.

Тактика
Сначала попытайтесь разделаться с отрядами враждебных синдикатов, т.к. они будут препятствовать Вам в выполнении миссии. После этого действуйте по обстановке. На данный момент нам известно местонахождение только одного панка.

АРАВИЯ (ARABIA)

Миссия: похищение субъектов
В соседнем городе находятся два способных репортера. Принимая во внимание их журналистские связи, они смогут стать ценными информаторами. Естественно, их придется в этом предварительно "убедить". Вашему отряду придется позаботиться о том, чтобы эта парочка встала в наши дружные ряды.
Синдикаты
По данным разведки, в регионе действует тактический отряд враждебного синдиката. Им неизвестно о Вашей миссии, но при встрече они сами по себе могу представить проблему.
Тактика
Миссия не сложна. Достаточно будет послать двух агентов с персуадотронами и третьего, который будет служить прикрытием двум первым. Не начинайте стрелять первыми. Вступайте в боевые действия только в том случае, если по Вам откроют огонь. Обеспечьте безопасность репортеров, позаботьтесь, чтобы они не были убиты случайными пулями.

МОЗАМБИК (MOZAMBIQUE)

Миссия: доставка оборудования
Наш армейский информатор сообщил, что военные близки к завершению мощного исследовательского проекта.
RLX-240 - представляет собой портативную экспериментальную ракетную установку, которую разрабатывают в научном центре в пустыне. Уже создан образец. Естественно, наше руководство желает подержать его в руках.
Оборона
Сама научная база представляет собой длинную аллею, в конце которой расположено основное здание. Его охраняют несколько защитных подразделений, на вооружении которых имеется тяжелое оружие. Мы также считаем, что и внутри самого здания имеются охранные посты с тяжелым вооружением. Если эти данные верны, то у защитником превосходная позиция, позволяющая им уничтожить всех, кто будет приближаться по аллее.
Цель
По нашим данным, образец хранится в комнате на крыше здания.
Тактика
Ввиду мощного сопротивления Ваш отряд должен состоять из самых крутых парней. Ожидайте атак со всех направлений, поэтому прижимайтесь к одной стороне аллеи. Быть может, следует направить одного агента окружным путем. О внутренней планировке самого здания нет никаких данных. Вам придется действовать по обстановке.

ЮЖНАЯ АФРИКА (SOUTH AFRICA)

Миссия: устранение субъекта
Исследуя утечку информации из нашего департамента, мы вышли на местного

чиновника, курирующего военные вопросы в этом регионе. Источник информации был обнаружен и уничтожен. Но нам не нравится, что данные успели выплыть наружу. Нужно спрятать концы в воду. По данным разведки интересующий нас чиновник собирается устроить инспекцию местных казарм. Они хорошо защищены. Ваш отряд будет высажен рядом с периметром. Как проникнуть внутрь, определите сами. Чиновника ликвидировать.

Цель

Цель будет встречена начальником базы на северной стороне транспортной палубы. Т.к. он прибудет на автомобиле, то в случае заварушки он может сделать попытку скрыться.

Оборона

Сооружение принадлежит военному ведомству: Ваш отряд может ожидать хороший отпор. Бойцы вооружены автоматами, но среди них встречаются и специалисты, вооруженные тяжелыми штуковинами. Точное количество солдат неизвестно, но их не меньше тридцати.

Тактика

Сначала нужно проникнуть в комплекс. Для этого определенно потребуется автотранспорт. Держитесь компактной группой и будьте готовы к сюрпризам и засадам. Сосредоточьте огонь на противнике с тяжелым вооружением. После выполнения миссии Вашу группу в точке эвакуации будет ждать армированный транспорт.

ЗАИР (ZAIRE)

Миссия: похищение субъекта

Капитан местной полиции планирует уйти в отставку. За его плечами продолжительная и славная карьера, в ходе которой он всегда следовал закону (за исключением тех случаев, когда к нему с просьбами обращались мы). Ему на смену должен прийти офицер, уличенный в сотрудничестве с враждебным синдикатом. Он не хочет работать с нами.

Вашему отряду предстоит "убедить" нового капитана и вывести его в точку эвакуации, откуда его доставят для беседы с нашими мальчиками.

Синдикаты

Враждебный синдикат осведомлен о нашем плане. Для защиты капитана направлен специальный отряд.

Цель

Капитан находится в здании на северо-западе города. Его будет непросто "убедить" ввиду его полицейской подготовки. По данным разведки - он вооружен.

Тактика

Один-два агента с автоматами и третий с персуадотроном вполне справятся с капитаном. Большего внимания потребует отряд синдиката противника. Держитесь компактной группой и прикрывайте друг друга. Нападение может последовать с любой стороны. Попытайтесь заманить вражеский отряд в засаду. Не стреляйте по противнику, находящемуся рядом с целью. При этом Вы можете убить самого капитана.

КЕНИЯ (KENYA)

Миссия: эскорт

Легенда одного из наших агентов рухнула из-за вражеского информатора в наших рядах. В настоящее время она находится в ближайшем городе. На ее поиск выехали несколько отрядов враждебных синдикатов. Нельзя допустить, чтобы она попала к ним

в руки, - у нее имеется конфиденциальная информация. Ваш отряд будет высажен рядом с тем местом, где находится агент. Ваша задача - эскортировать ее к месту явки.

Синдикаты

По последним данным наших сканеров, к городу направляется три десантных корабля. Каждый из них несет на борту четыре агента. Так что Вам будет противостоять 12 агентов.

Тактика

Не позволяйте агентам враждебных синдикатов приближаться, иначе в нашего агента может угодить случайная пуля. Она весьма изобретательна и сама найдет путь к месту явки, но она нуждается в огневой поддержке. Стреляйте осторожно - не попадите в нее сами.

ЗАПАДНАЯ АВСТРАЛИЯ (WESTERN AUSTRALIA)

Миссия: доставка оборудования

По слухам, враждебный синдикат закончил разработку генератора персонального защитного поля. Он способен предохранять от пуль и достаточно мал по размеру и весу - его можно носить на теле. Вам не нужно объяснять значение этой разработки. Отряду надлежит проникнуть в научный комплекс и добыть образец генератора.

Синдикаты

В связи с особой новизной разработки ее усиленно защищают. Мы предполагаем, что этим занимаются несколько враждебных отрядов, вооруженных автоматами и пулеметами.

Оборона

Полиция города проблем не представляет, но сам комплекс защищают полицейские, с которыми стоит считаться. Они вооружены автоматическим оружием. Их поддерживают отряды, которые могут применить против Вашей группы тяжелое оружие.

Тактика

Для того, чтобы лучше защищаться от действий враждебных отрядов, держитесь компактной группой. После устранения агентов противника сосредоточьтесь на подходе к комплексу. Атакуйте здание с двух сторон - это заставит обороняющихся разделить свои силы. Кого сможете, уберите с помощью снайперских винтовок.

ГРЕНЛАНДИЯ (GREENLAND)

Миссия: похищение субъекта

Военные нажали на нашего поставщика оружия, в связи с чем синдикат начинает испытывать недостаток технического оснащения. По нашему мнению, за всем этим стоит мистер Карсон, который передавал военным ценную информацию. Недавно наши подозрения подтвердились - Карсон посетил военный лагерь. Убить его было бы неразумно - он обладает ценной информацией о военных, которая может нам пригодиться.

Отряд должен напасть на лагерь и "убедить" Карсона. После окончания миссии отправляйтесь на взлетнопосадочную полосу лагеря для эвакуации.

Транспорт

В лагерь можно проникнуть только по дороге, для этого транспортный отдел выделяет автомобиль.

Охрана

В лагере и вокруг него много вооруженных автоматическим оружием военных.

Несколько часовых находятся на вышках. О том, как вооружены часовые, ничего не известно.

Тактика

Для снятия часовых на вышках примените снайперские винтовки. Если Вам это не удастся - ожидайте сильного сопротивления. Тяжелое оружие лучше не применять - Вы можете при этом ранить или убить самого Карсона. После того, как проникнете в лагерь, ожидайте массированной атаки со стороны солдат.

АТЛАНТИЧЕСКИЙ АКСЕЛЕРАТОР (ATLANTIC ACCELERATOR)

Миссия: прочесывание

Район Атлантического океана после десятилетий загрязнения превратился в один из самых грязных регионов планеты. В то же время морское дно представляет большой интерес в плане добычи полезных ископаемых. В условиях энергетического кризиса все большее количество стран обращает внимание на мировой океан.

Атлантический акселератор - огромный исследовательский комплекс, плавающий на загрязненной поверхности воды. По нашим данным, находящиеся там ученые близки к тому, чтобы сделать выдающееся открытие, которое в состоянии вывести планету из кризиса. Синдикат, который завладеет этим изобретением, будет править миром.

Ваш отряд будет высажен на станцию. Его задача - уничтожить в регионе всех агентов враждебных синдикатов и подготовить станцию к захвату.

Синдикаты

Враждебные синдикаты прекрасно осознают угрозу своему существованию. Семь синдикатов решили объединить свои силы, как людей, так и технику, чтобы помешать нам в достижении нашей цели.

Оборона

Обороняющиеся превосходят Вас в численности и огневой мощи. Помимо агентов синдикатов на станции имеется и штатная охрана, которая располагается на своих постах. Охрана хорошо подготовлена и вооружена. Узнав об угрозе с нашей стороне, руководство станции приняло решение: охрана будет действовать заодно с агентами враждебных синдикатов. По данным разведки, в стандартное оснащение постов входят портативные ракетные установки и пулеметы.

Тактика

Для выполнения миссии потребуется отряд в полном составе. Попытайтесь заманить противника в засады и ловушки, где Вы сможете применять массированные удары по группировкам неприятеля. Непрерывно перемещайтесь, иначе Вас рано или поздно превзойдут в огневой мощи и уничтожат.

По меньшей мере два агента в группе должны быть тяжело вооружены. Для этого нужно оснастить их мощными руками класса V3. Все должны иметь при себе аптечки и генераторы персонального защитного поля. Взятого с собой оружия может не хватить - пользуйтесь трофейным. Держите группу вместе и не забывайте смотреть по сторонам.

Особенности последней миссии (из личного опыта борьбы)

1. Выбрать действия в составе группы.
2. Включить защитные генераторы (в группу уже стреляют).
3. Группа посылается бегом на юго-запад до упора в нижний угол площадки (при этом ее не смогут достать огнем с более низкого уровня).
4. Применить GAUSS-GUN по преследователям. Для этого нужно выбрать момент, когда они перестанут на секунду стрелять, чтобы подбежать поближе к группе.
5. Установить наилучшую кучность стрельбы. После этого - перестреляйте всех агентов,

которые к Вам сунутся. При особо большом напоре опять применяйте гранатометы.
6. После того, как отобьете первоначальный штурм, осторожно продвигайтесь внутрь комплекса, постреливая по полиции и подбирая ее оружие (как правило, оно полностью заряжено, оружие убитых агентов обычно заряжено на 20-25%). Пару выстрелов GAUSS GUN оставьте для парней на вышках. При продвижении по станции на Ваш отряд нападут еще 7-8 агентов. Последний агент в моей игре забрался в здание и не собирался оттуда выходить. Попытки зайти к нему и расстрелять его внутри ни к чему хорошему не привели. Есть смысл дождаться, когда он приблизится к двери, и дать по этой двери залп из GAUSS GUN-ов. Тут ему и конец. Впрочем, и игре тоже. Появляется еще одна классная заставка, на фоне которой пойдут титры.

СЕВЕРО-ЗАПАДНЫЕ ТЕРРИТОРИИ (NORTHWEST TERRITORIES)

Миссия: похищение субъекта

В городе находится отряд, состоящий из агентов более ранней модели. Их процессоры были повреждены, и они не реагируют на приказы. Ваш отряд должен проникнуть в город и "убедить" их вернуться на базу для ремонта.

Синдикаты

Как минимум два синдиката пытаются заполучить наших киборгов. Несколько отрядов направлено в город. Нельзя допустить, чтобы они завладели нашими агентами.

Цель

Сигналы персуадотронов могут достаточно плохо восприниматься "поломанными" агентами. Возможны осложнения.

Тактика

Самое сложное - отличить наших агентов от вражеских. Наши агенты не будут проявлять по отношению к Вам агрессивность. Пользуйтесь во время операции высокоточным оружием, чтобы не задеть своих.

СЕВЕРО-ВОСТОЧНЫЕ ТЕРРИТОРИИ (NORTHEAST TERRITORIES)

Миссия: захват оборудования (лазера)

Армия закончила разработку нового противотанкового оружия, наши мальчики из исследовательского отдела хотят в нем покопаться. Оружие разрабатывалось и создавалось на военной базе, расположенной на юго-востоке города. По нашим данным, на этой базе до сих пор находятся экспериментальные образцы.

Общее

Перво-наперво нужно проникнуть на саму базу. Это сделать непросто, т.к. армию поддерживает один из враждебных синдикатов.

Оборона

База военная, поэтому она хорошо охраняется. Охранники вооружены по последнему слову техники. Отряд должен быть готов к сильному сопротивлению.

Цель

По агентурным данным само оружие находится в строении на юге базы.

Примечание: если автомобиль перекроет выезд с территории базы - обойдите ближайшее строение и расстреляйте его сбоку.

НЬЮФАУНДЛЕНД (NEWFOUNDLAND)

Миссия: прочесывание города

По данным разведки, враждебный синдикат собирается проверить действие нового

оружия на ничего не подозревающем населении.

Отряд будет заслан в город с заданием - предотвратить это "тестирование". Кроме этого, агенты должны прихватить с собой все, что сочтут достойным внимания наших ребят из исследовательского отдела.

Синдикат

В городе находятся агенты четырех враждебных синдикатов. Все они вооружены по последнему слову техники. Среди образцов встречается разновидность огнемета.

Тактика

Огнемет смертелен на близком расстоянии. В связи с этим не подпускайте противника на близкое расстояние.

ЮКОН (YUKON)

Миссия: похищение субъекта

Мисс Вествуд грозит скандалом одному из наших сотрудников. Мы вынуждены ее "обработать".

Отряд должен "убедить" мисс Вествуд в том, что она неправа и доставить ее в точку эвакуации.

Синдикаты

По меньшей мере два враждебных синдиката заинтересовались мисс Вествуд и отрядили для ее охраны два отряда. Сделайте с ними все, что хотите.

Цель

Мисс Вествуд живет в маленьком домике в юго-восточной части города. Вполне возможно, что она наняла телохранителей.

Тактика

Основная сложность в этой миссии заключается в отрядах враждебных синдикатов. Для ее выполнения потребуется полный отряд. Не забудьте аптечки и персуадотрон.

СРЕДНИЙ ЗАПАД (MIDWEST)

Миссия: убийство

Ближайший город полон криминальной активности. Он разделен на зоны влияния несколькими преступными кланами. Гражданам надоело такое положение дел, они обратились за помощью к нам.

Пришло время заняться благотворительностью: мы покажем этим кланам, что означает настоящая мощь.

Цель миссии - прикончить мафиозных главарей во время их ежемесячной встречи.

Оборона

Криминальные кланы не доверяют друг другу. Каждый из главарей прибудет на встречу с собственной охраной. У входа в здание выставлены дополнительные посты. Еще больше боевиков ошивается поблизости. Полиция куплена, от нее нечего ожидать какой-либо помощи. Вполне вероятно, в случае заварушки, полиция выступит на стороне преступников.

Тактика

Лозунг дня - быстро напасть и быстро унести ноги. Для выполнения задания будет достаточно 1-2 агента, вооруженных автоматическим оружием.

НОВАЯ АНГЛИЯ (NEW ENGLAND)

Миссия: похищение субъекта

В ближайшем городе произошел бунт против местных властей и город пребывает в состоянии полнейшей анархии. В нем находятся политики, которые могут понадобиться при наведении порядка и восстановления законной власти.

Отряд будет высажен в центре города. Перед возвращением в зону эвакуации Вам предстоит "убедить" всех политиков.

<u>Полиция</u>

В результате царящего хаоса полиция подавлена. Вы можете действовать без оглядки.

<u>Синдикаты</u>

Подобные ситуации всегда привлекают нежелательное внимание. По нашим данным, в город проникли несколько отрядов противника. Если повезет - они займутся друг другом и не будут Вам мешать.

<u>Тактика</u>

Нужно отправить полный отряд с персуадотроном. Что бы Вы ни делали, попытайтесь избежать контактов с враждебными отрядами. Не попадите под перекрестный огонь во время возможных разборок. После выполнения миссии, при желании, можете перестрелять вражеских агентов.

МЕКСИКА (MEXICO)

<u>Миссия:</u> доставка оборудования

Пропал один из наших шпионов. В его задачу входила разведка новых территорий. Собранная им информация была помещена в его сканер.

Отряд будет высажен в точку, в которой его видели в последний раз. Ваша задача - завладеть сканером и вернуться в точку эвакуации.

<u>Цель</u>

Сканер излучает сигнал, который будет виден на Ваших стандартных сканирующих устройствах. По данным разведки он находится где-то в юго-западной части города.

<u>Синдикаты</u>

Сканер и содержащаяся в нем информация представляет большой интерес для наших конкурентов. По данным разведки, несколько отрядов враждебных синдикатов направляются к городу с целью завладеть сканером.

<u>Тактика</u>

Заполучите сканер как можно скорее. По возможности, не ввязывайтесь в бой с соперниками, сосредоточьте усилия на поиске сканера. Если ввяжетесь в бой - разделите отряд на части, чтобы Вашему противнику пришлось рассредоточить огонь.

ЮЖНЫЕ ШТАТЫ (SOUTHERN STATES)

<u>Миссия:</u> устранение субъекта

В соседнем городе заправляет богатая вдова главаря синдиката. Ее резиденция располагается на маленьком островке в западной части города. Местная полиция получает от нее солидную финансовую поддержку.

Наши связи в городе поставлены под угрозу местными властями. У нас возникли проблемы с получением информации о деятельности враждебных синдикатов.

Задача отряда - быстро и, по возможности, без особого шума уничтожить эту леди.

<u>Синдикаты</u>

По последним данным разведки, в городе находится отряд агентов враждебного синдиката, который поддерживает вдову в ее деятельности. Другой отряд выступает в роли ее телохранителей. Впрочем, полностью доверять этой информации мы не можем.

Цель

На остров можно попасть только на автомашине. Специальная охрана круглосуточно наблюдает за периметром.

Тактика

Единственный способ прикончить цель - снайперский выстрел с крыши близлежащих домов. Если все сделать правильно, то леди будет мертвой прежде, чем охрана поймет, что происходит. Один агент привлечет меньше внимания и сможет выполнить миссию.

ROCKIES

Миссия: рейд и спасение людей

Военные захватили ферму нашего друга, которую они приспособили под наблюдательный пункт для отслеживания операций в этом регионе. Мы считаем, что готовится крупная операция, которая будет координироваться из этого объекта.

Наш друг и его супруга содержатся против их воли в одном из строений. Отряд должен нарушить деятельность военных в этом регионе, а заодно освободить нашего друга и его супругу (их придется "убедить").

Оборона

В связи с подготовкой военной операции можно рассчитывать на то, что Вам придется столкнуться с мощной, хорошо организованной обороной. Скорее всего на вооружении военных имеются легкие автоматы и пулеметы.

Цель 1

Основные средства связи сосредоточены в автомобиле, который припаркован во дворе. Его нужно уничтожить.

Цель 2

По данным разведки, пленники находятся в доме на юге комплекса. Их хорошо охраняют, они сильно напуганы. Потребуется применение персуадотронов, чтобы они согласились пойти с Вами.

Тактика

Отряд разделить на две части. Первая займется связной автомашиной. Ее нужно уничтожить с помощью противотанкового оружия, охрану можно перебить из автоматов. Вторая половина отряда должна подобраться к дому с пленниками и, после уничтожения автомашины убрать охрану и освободить наших друзей.

При отступлении в точку эвакуации воспользуйтесь другой автомашиной.

КОЛОРАДО (COLORADO)

Миссия: ликвидация субъекта (конвой)

Известный государственный деятель готовится выехать из страны. По данным разведки, он располагает важнейшей информацией о деятельности нашего синдиката. Эти сведения не должны стать известны общественности. По дороге из офиса в гелиопорт его будет сопровождать вооруженная охрана.

Вашему отряду необходимо перехватить его и уничтожить прежде, чем он доберется до гелиопорта.

Охрана

Весь путь до гелиопорта находится под контролем офицеров полиции, которые хорошо вооружены и готовы помешать попытке покушения. сам конвой будет состоять из двух машин с охраной и полицейского автомобиля, в котором будет находиться цель.

Тактика

При выполнении этой миссии у одного агента будет столько же шансов, как и у

полного отряда. Нужно пробраться к трассе в гелиопорт и уничтожить полицейскую машину с помощью тяжелого оружия. Другой вариант: завладеть автомашиной и следовать за конвоем. Когда цель выйдет из машины и направится к гелиопорту, терминировать ее.

АРГЕНТИНА (ARGENTINA)

Миссия: эскорт (рука помощи)

Один из наших шпионов попал в засаду по дороге в точку эвакуации. Его автомобиль был поврежден, он оказался один в центре враждебного города. Отряд будет высажен рядом с тем местом, где находится шпион. Нужно прикрыть его, пока он будет пробираться в точку эвакуации.

Синдикаты

Несколько синдикатов хотят захватить нашего человека. В городе действуют по меньшей мере три отряда агентов. Нужно не допустить, чтобы они нанесли вред нашему другу.

Тактика

Отряд отправляется в полном составе, чтобы обеспечить цели надежное прикрытие. Прикрывайте цель собственными телами, если потребуется. С другой стороны - держитесь от него на расстоянии, чтобы его не задела случайная пуля. Один агент должен обезопасить ему дорогу к явке.

ПЕРУ (PERU)

Миссия: устранение субъекта (беглец)

В городе в специальном бункере находится военный советник враждебного синдиката. Он представляет собой большую ценность для противника, но бесполезен для нас. Его нужно убрать.

Враждебный синдикат расположил в городе несколько оборонительных отрядов. Ваша ударная группа будет высажена рядом с транспортной системой. Проникните в бункер и уничтожьте цель прежде, чем она успеет сбежать.

Город

Город расположен на специальных подставках над огромным полем. На нижний уровень можно спуститься только в нескольких точках.

Цель

В бункер можно попасть на автомашине или по длинному тоннелю. Автомашину для этой миссии мы выделить не можем, Вам придется пробираться по тоннелю. Вход в тоннель возле доков на юге города.

Тактика

Советник, узнав о Вашем приближении, либо попытается скрыться, либо введет в бой новые оборонительные отряды. На случай, если он попытается воспользоваться запасным выходом, возле него нужно поставить одного из агентов.

Примечание

Завезите отряд на автомобиле за ворота. После этого кликните мышкой на точку у входа в здание (на нижнем уровне), из которого выходит тоннель. Ваши агенты сами отыщут путь к этой двери.

БРАЗИЛИЯ (BRAZIL)

Миссия: нанесение удара

Враждебный синдикат основал в ближайшем городе базу, которая стала отправной точкой их деятельности в этом регионе. Отряд должен проникнуть в базу и уничтожить все автомобили, которые находятся на ее территории.

Город

База расположена в западной части города. Единственный доступ к ней - на автомашине.

Оборона

В данный момент на базе ощущается недостаток персонала. Время для нанесения удара выбрано идеально. По данным разведки, на Вашем пути могут встать агенты только одного синдиката, который ведает обороной и оснащением базы.

Тактика

Чтобы попасть на базу, нужно раздобыть транспорт. Для уничтожения автомобилей прихватите тяжелое оружие, для агентов - снайперские винтовки. Автомобиль, на котором Вы проникните внутрь, тоже подлежит уничтожению.

Примечание

На последней машине отряд должен выбраться с базы и только после этого ее можно уничтожить.

ПАРАГВАЙ (PARAGUAY)

Миссия: "убеждение" субъекта

Агент враждебного синдиката перестал выполнять приказания своих начальников. По данным разведки, он обладает доступом к важнейшей информации, которая очень нужна нашим мальчикам из отдела разведки.

Отряду для выполнения этой миссии будет выдано портативное устройство, которое подключается к персуадотрону. Как только цель будет "уговорена", информация из ее памяти через спутник будет перекачана прямо в главный офис. Отряд должен успеть "уговорить" цель, опередив при этом всех конкурентов.

Синдикаты

По меньшей мере три вражеских синдиката заинтересованы в том, чтобы этот агент замолчал. Нужно их опередить.

Тактика

Один агент с персуадотроном может, не поднимая шума, пробраться сквозь город и "уговорить" цель. После этого миссия будет выполнена, а информация - перекачана в главный офис.

УРУГВАЙ (URUGUAY)

Миссия: саботаж (выбирай и подбирай)

Конвой враждебного синдиката остановился неподалеку для пополнения припасов. В одной из машин находятся потенциальные агенты, в другой - документы и разведданные. Отряду предстоит прорваться к автомашинам и уничтожить грузовик с агентами. После этого выкрасть данные разведки и вернуться в точку эвакуации.

Примечание

Нужно как можно быстрее пробраться к пожарной машине, иначе ее уничтожат и отряду будет не на чем пробраться к конвою.

Синдикаты

Синдикат, которому принадлежит конвой, постарается сделать все, чтобы помешать отряду выполнить миссию. На местности будет действовать несколько подразделений.

Тактика

Чтобы проникнуть в комплекс и уничтожить цель, будет достаточно одного агента. Если отряд уничтожит а/м с агентами - все будет в порядке. Используйте огнеметы. Взрывчатка тоже может пригодиться.

КОЛУМБИЯ (COLUMBIA)

Миссия: эскорт

Одному из наших сотрудников требуется медицинская помощь, а у нашего врача закончились лекарства.

Нужно выкрасть лекарства и обеспечить охрану врачу, который должен осмотреть сотрудника.

Цель

Машины гражданской скорой помощи располагают достаточным запасом лекарств. Захват одной из них был бы идеальным вариантом.

Тактика

Найдите и захватите медицинскую машину прежде, чем отправитесь к доктору. Один агент должен находиться за рулем, второй должен охранять и сопровождать доктора. Когда приедете к врачу, выйдите из машины, и пусть он сам сядет за руль и едет к больному. Ваша задача - эскортировать его до места назначения.

ВЕНЕСУЭЛА (VENEZUALA)

Миссия: ликвидация субъекта

Она из ранних моделей агентов допускала регулярные злоупотребления адреналином. В конце концов это привело к тому, что она стала ренегатом. Ее захватила полиция, которая в настоящее время проводит допросы. Т.к. этот агент работала прежде на нас, то у нее имеются важные сведения, касающиеся нашей тактики, оружия и исследовательских программ. Очевидно, что ее нужно ликвидировать до того, как она "запоет".

Цель

Место допроса расположено в средней части города. По данным предварительной разведки, по обе стороны от этого дома расположены два больших здания. Единственный путь во двор проходит по крышам и эстакадам.

Охрана

Ее охраняют несколько хорошо вооруженных охранников, ведь захваченный агент враждебного синдиката - достаточно редкая удача. С ними Вы справитесь без особых проблем.

Синдикаты

Несомненно, этот агент представляет собой огромную ценность и для других синдикатов. Несколько отрядов враждебных нам агентов будут действовать на местности. Нельзя допустить, чтобы агент попал к ним в руки. Их нельзя даже подпускать к ней, иначе они "убедят" ее и получат доступ к ее памяти.

Тактика

1-2 агента должны как можно скорее добраться до здания, где ведется допрос и перекрыть подходы по крышам. После этого в здание сможет войти третий агент, который выполнит миссию. Для выполнения миссии Вам потребуются снайперские винтовки (для применения по агентам) и автоматы (для устранения цели и ее охраны).

УРАЛ (URALS)

Миссия: прочесывание

У враждебного синдиката возникли проблемы с населением ближайшего города. К такому результату привела деятельность наших парней из отдела шпионажа.

Этому синдикату пришлось вывести большую часть своих сил из региона. Город подготовлен для установления над ним нашего контроля.

Отряд должен провести разведывательный рейд и уничтожить оставшихся в городе агентов.

Синдикаты

Отряды враждебного синдиката плохо экипирован и малочисленен. Полиция в городе практически отсутствует - с ней проблем не будет.

Тактика

Максимум, что потребуется для выполнения миссии, - легкое автоматическое оружие. Отряд из двух киборгов вполне справится с задачей.

СКАНДИНАВИЯ (SCANDINAVIA)

Миссия: доставка субъекта

Два выдающихся ученых работают в небольшом городке рядом с нашим исследовательским комплексом. Они могут оказать большую помощь ребятам из исследовательского отдела.

Вашему отряду предстоит "убедить" ученых в необходимости присоединиться к нашему синдикату.

Город

Отряд может проникнуть из исследовательского комплекса в город через канализационную систему. Канализация опасна сама по себе, туда не стоит спускаться без соответствующего снаряжения.

Оборона

В городе очень мало милиции - с ней проблем не будет. Одного из ученых охраняет телохранитель. Охрану снимать осторожно, чтобы не попасть в самих ученых.

Тактика

Для выполнения миссии подойдут пистолеты. Не нужно пользоваться дробовиками для разборок с охранниками и теми, кто окажется рядом. С задачей вполне справится один агент. Впрочем, второй тоже не помешает.

КАМЧАТКА (KAMCHATKA)

Миссия: ликвидация субъекта

Один из наших политических друзей перестал реагировать на наши вежливые и скромные просьбы. Он нас обидел. Для восстановления статус-кво и чтобы проучить его, мы решили убрать его супругу.

Отряд будет высажен в доках плавучего города. По нашим данным цель проводит там большую часть своего времени. Нам неизвестно ее местонахождение, но мы знаем, где находится информатор, который сможет нам все о ней рассказать. Его нужно будет "убедить" выдать нам эту информацию.

Оборона

Местная полиция может помешать отряду в выполнении миссии. Впрочем, полицейские плохо обучены и неважно оснащены.

Синдикат

Мы не ожидаем присутствия в регионе сил других синдикатов. Ваша миссия ничем им не помешает. Тем не менее Вам следует на всякий случай приготовиться ко встрече с отрядами противника.

Цель

По нашим данным, цель располагает телохранителями.

Тактика

Один убийца сможет подобраться к месту выполнения миссии незамеченным. Когда он приблизится к дому, в котором находится цель, на расстояние выстрела, пусть дождется, когда она выйдет проветриться на свежий воздух, и применит по ней снайперскую винтовку.

МОНГОЛИЯ (MONGOLIA)

Миссия: доставка субъекта

Знаменитый профессор Валкен (VALKEN) присутствует на конференции, которая проводится в исследовательской лаборатории города. Его считают ведущим специалистом мира в области кибернетики. Он будет прекрасным пополнением штата нашего исследовательского отдела. Исследовательская лаборатория размещается в отдельном комплексе в южном секторе города. Ваш отряд будет высажен на химическом заводе в северной части города. Вы должны "убедить" профессора присоединиться к нам. После этого направляйтесь в зону эвакуации. Туда будет выслан специальный корабль, который Вас подберет.

Город

Город располагается на двух уровнях. Через него проходит монорельсовая дорога, которая считается вполне надежным видом транспорта.

Цель

По данным разведки, проникнуть в комплекс можно только с верхнего уровня. Важно разыскать путь на переходы второго уровня.

Тактика

Небольшой отряд должен справиться с задачей. Для выполнения миссии хватит дробовиков. Стрельба на территоррии исследовательского комплекса не рекомендуется.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЕВРОПА (CENTRAL EUROPE)

Миссия: прочесывание

Поддавшись влиянию враждебного синдиката, небольшой городок чинит препятствия проведению нашей рекламной кампании. это отрицательным образом сказывается на прибыли нашей организации в регионе.

Вашему отряду надлежит проникнуть в город и пресечь в нем любую деятельность враждебных синдикатов. После этого населением займутся наши специалисты по маркетингу.

Город

Город очень мал, единственный способ попасть в него - на автомашине. Транспортный отдел для этой миссии выделил автомобиль. Желательно, возвратить его в целости и сохранности.

Оборона

Присутствие полиции незначительно. Силы враждебного синдиката немногочисленны. Настоящий момент идеален для нанесения удара.

Тактика

Хорошо оснащенный отряд справится с миссией без проблем. Держитесь компактной группой, и противник не сможет оказать Вам сколько-нибудь серьезное сопротивление. В качестве вооружения можно применить дробовики. На всякий случай прихватите несколько аптечек.

ВОСТОЧНАЯ ЕВРОПА (EASTERN EUROPA)

Миссия: устранение субъекта

Враждебный синдикат провел психологическую обработку известного ученого, и теперь он работает на них. Ему удалось значительно повысить характеристики их вооружения и оборудования.

К сожалению, они вживили ему в мозг специальный микрочип, который блокирует сигналы персуадотрона. Мы не можем позволить, чтобы этот ученый продолжал работать на наших противников. Его нужно убрать.

Город

Город достаточно мал и незащищен. Небольшой отряд сможет без проблем добраться до сооружения в юго-западном секторе и выполнить миссию.

Тактика

Особого сопротивления не предвидится - тяжелое оружие Вам не потребуется. Нельзя допустить, чтобы противник получил доступ к новым технологическим разработкам. Направляйтесь к цели со всей возможной скоростью, игнорируя все остальные аспекты миссии. Старайтесь держаться компактной группой.

ДАЛЬНИЙ ВОСТОК (FAR EAST)

Миссия: разведка

В качестве первого шага по захвату города - необходимо провести разведывательный рейд. Отряд будет высажен в доках на юго-западе города. Его задача - прочесать местность. Все агенты враждебных синдикатов должны быть уничтожены. После выполнения миссии возвращайтесь в доки для эвакуации.

Оборона

В городе находятся отряды враждебных синдикатов. Совершенная радарная система обнаружит Ваш корабль еще на подлете. Ожидается сильное сопротивление.

Тактика

Для миссии нужно отрядить полную группу из четырех киборгов. Агенты должны держаться компактной группой. Для достижения поставленной цели им будет достаточно автоматов Uzi и снайперских винтовок. И не забудьте про аптечки.

КИТАЙ (CHINA)

Миссия: прочесывание

В ближайшем городе находится много агентов враждебных синдикатов. Задача Вашего отряда - стереть их с лица земли.

Тактика

Никаких раздумий. Получше вооружитесь и - вперед. Методически прочешите город, чтобы не пропустить ни одного агента.

ИНДИЯ

Миссия: уничтожение субъекта

Бандформирование захватило небольшой исследовательский комплекс Они держат жителей города в качестве заложников и требуют выкуп. Ими руководит бывший армейский капрал, который неплохо натаскал своих бандитов. Его нужно убрать.

Оборона

По данным разведки, они вооружены легким автоматическим оружием, но имеют при себе также и пулеметы. Охрана достаточно многочисленна и обучена действовать в составе подразделения.

Тактика

Комплекс имеет только один вход. При выполнении миссии нужно действовать осторожно. Охрану периметра можно снять с помощью снайперских винтовок. Тяжелое оружие можно применить по массированным скоплениям охранников. Вполне возможно, что капрал недооценивает наши технические возможности, и Вы сможете прикончить его издали, не заходя в комплекс.

ИРАН (IRAN)

Миссия: уничтожение субъекта

Член правительства, который пользовался нашим доверием и получал от нас взятки, собирается открыть торговый центр. Опасно оставлять его в живых - он слишком много о нас знает. Пока он не проболтался, его нужно убрать.

Город

Город разделен на две части каналом. Торговый центр расположен на северном берегу. Так как мест перехода через канал совсем мало, Вам предстоит сначала обезопасить место пересечения канала.

Оборона

По данным разведки, по меньшей мере три враждебных синдиката пытаются получить информацию от Вашего "клиента". Вполне возможно, что к нему приставлена личная охрана.

Тактика

Выставьте охрану у ближайшего моста прежде, чем перебраться на северный берег. Для разборок с агентами противника Вам будет достаточно автоматов Uzi. Телохранителей можно будет убрать с помощью снайперских винтовок.

ИРАК (IRAQ)

Миссия: устранение субъекта

Один из наших сотрудников ушел из организации и открыл свое собственное дело. Для проведения исследовательских программ он использует технологию, которую выкрал из наших лабораторий. Этого мы ему простить не можем. Ваша задача: разыщите его и ликвидируйте.

Город

В городе есть множество подземных тоннелей. По слухам, один из них ведет к комплексу, в котором находится цель. Если Вам удастся его найти, то Вы сможете без проблем приблизиться к цели, не привлекая внимания местных властей.

Цель

Интересующий нас комплекс расположен в юго-западном секторе города, рядом с железной дорогой. Его охраняют несколько легковооруженных охранников.

ТИХООКЕАНСКИЙ РЕГИОН (PACIFIC RIM)

Миссия: прочесывание

Местное население терроризировано несколькими синдикатами противника. Т.к. городок стоит в списке городов, которые мы планируем взять под контроль, мы решили вмешаться и предложить свою помощь. Ваш отряд должен провести рейд по очистке города от враждебных группировок.

Тактика

Держитесь плотной группой, проводите рейд методично. Достаточно будет одних автоматов, но не помешают и снайперские винтовки и пулеметы.

ИНДОНЕЗИЯ (INDONESIA)

Миссия: рейд и освобождение информатора

Один из наших информаторов по собственной глупости угодил в руки полиции. Мы узнали обо всем слишком поздно. Суд уже состоялся, и сейчас он находится в тюрьме.

По нашим данным, он располагает ценной информацией о деятельности синдиката - противника. Пока он сидит за решеткой, мы не можем ее получить. Мы пытались нажать на тюремное начальство, но они рассчитывают на помощь синдиката-конкурента и не поддаются на наши уговоры.

Ваш отряд должен прорваться в тюрьму и освободить информатора. Сам он в курсе задуманного и ждет Вас.

Оборона

Во двор тюрьмы, на котором находятся заключенные, можно попасть через большие ворота. Охранники несут службу на поднятых над землей помостках. Над самими воротами находится наблюдательная вышка, где несут службу еще два охранника. Остальные тюремщики сосредоточены в здании, расположенном на восток от главного тюремного корпуса. По нашим данным, они хорошо вооружены.

В последних сообщениях информатора шла речь о новом типе оружия, образец которого информатору удалось спрятать до того, как он попал в руки полиции. К сожалению, большая часть его сообщения не поддается дешифровке.

СЕВЕРНЫЕ ТЕРРИТОРИИ (NOTHERN TERRITORIES)

Миссия: устранение субъекта

Два зачинщика беспорядков развернули свою деятельность в ближайшем городе. Местная полиция, судя по всему, не собирается вмешиваться. Вашему отряду надлежит уничтожить их обоих.

Город

Город разделен на две части водным пространством, через которое наведено два автомобильных моста. Доступ к мостам ограничен. Чтобы перебраться из одной части города в другую, Вам придется воспользоваться автомашиной.

Тактика

Отряд из двух человек может выполнить миссию, не привлекая к себе внимание местной полиции. Рекомендованное вооружение - снайперские винтовки и пулеметы. Один агент может войти в здание, чтобы вспугнуть цели, а второй будет находится неподалеку в засаде со снайперской винтовкой. Не забудьте позаботиться о транспорте, на котором Вы доберетесь до точки эвакуации.

АЛЖИР (ALGERIA)

Миссия: боевое прочесывание

Ближайший город - потенциальная точка для начала проведения крупной рекламной кампании нашего синдиката.

Вашему отряду нужно высадиться в город и уничтожить всех агентов других синдикатов.

Город

Разделен на две части каналом, через который переброшен единственный мост. Т.к. мост автомобильный, то перебраться из одной части города в другую можно только на автомобиле.

Синдикаты

В городе действуют не менее пяти отрядов враждебных синдикатов.

Тактика

Используйте отряд из четырех киборгов. держите их компактной группой, пусть возьмут с собой пулеметы и тяжелое оружие. Следите за запасами амуниции, прихватите с собой аптечки. Пользуйтесь трофейным оружием.

ЛИВИЯ (LIBIA)

Миссия: устранение субъекта

Жителям соседнего города ненавистен коррумпированный мэр. Пришло время продемонстрировать добрую волю нашего синдиката. Мэра нужно убрать. Этим займется Ваш отряд.

Цель

В данный момент мэр находится на совещании с руководителями городской администрации, которое проводится в большом здании в центре города.

Синдикаты

Несколько синдикатов послали свои отряды, которые должны Вам помешать. По данным разведки, их будет не менее трех.

Тактика

Предпочтительнее сначала разобраться с враждебными агентами, и только после этого заняться целью. Когда подойдете к зданию, введите в него агентов с двух сторон. Предварительно с помощью снайперского оружия снимите охрану.

МАВРИТАНИЯ (MAURITANIA)

Миссия: доставка субъекта

Известный ученый работает над программой, связанной разработкой нового типа оружия. Впрочем, сама она об этом даже не догадывается. Военные с нетерпением ждут результатов ее исследований. Ее весьма хорошо охраняют.

Наши парни из исследовательского отдела много бы дали, чтобы с ней поболтать и выяснить, чем она все-таки занимается.

Вашему отряду предстоит "убедить" ее встретиться с ними.

Оборона

Она работает в институте, который хорошо охраняется. Охранники прекрасно вооружены и обучены.

Цель

Цели позволяется периодически выходить на прогулку. Именно в эти моменты она доступна для "убеждения".

Тактика

Если когда-нибудь и существовала работа, предназначенная для снайпера, то это именно она. Отправьте на миссию двух агентов: снайпера и "убеждателя". Изучите местность, поведение охраны. Снайпер должен убрать охранников с максимального расстояния, после чего второй агент должен "убедить" цель.

THE HAND OF FATE (LEGEND OF KYRANDIA 2)

Фирма - WESTWOOD STUDIOS
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 17 Mb

Курандия начала исчезать. Камень за камнем, дерево за деревом... Что-то испортилось в механизме, который вырабатывает энергию для поддержанния жизни на этом сказочном острове. На срочном совещании жителей острова мистер Хенд (mr. Hand) рассказал, что для спасения Курандии нужно добраться до "АЛТАРЯ в ЦЕНТРЕ МИРА" и найти каменный якорь. Для такого ответственного дела выбрали молодую девушку Зантию, владеющую основами алхимии и белой магии...

Полезные советы. Подбирать все встречающиеся предметы, хотя некоторые нигде не используются, разговаривать со всеми персонажами, хотя от некоторых нет никакой пользы.

1-й уровень. БОЛОТО.

В разрушенной лаборатории взять с полки пустой флакон, голубую ягоду, флакон с водой под ковром. Выйти из лаборатории и идти в лес.

Там, где растут зубастые цветы (экран WEED PATCH), взять старую магическую учебную тетрадь Зантии. На экране GNARLWOOD TREE подобрать извивающийся корень (GNARLYBARK) и луковицу (ONION). Поговорить с крылатым паромщиком ФЕРРИ (FERRY). Идти налево и налево.

Экран QUICKSAND BOG. Толкнуть подрубленное дерево. Взять ключ (SKELETON'S KEY). Налево (экран LAGOON). В дупле взять волшебный котел. В нем будут приготавливаться волшебные эликсиры. Теперь можно пройтись по всем экранам - их немного- и поговорить со всеми персонажами. По дороге подбирать все, что можно взять.

Задача Зантии - прогнать крысу. Для этого надо приготовить эликсир под названием SWAMPSNAKE POTION (для отпугивания медведей в лесу)

Составные части эликсира:

1. WINDY WOOF - извивающийся корень (GNARLYBARK).
2. SMELL OF EGGS (запах яиц) - желтый камень (SULPHUR ROCK) в глубине экрана с гейзером (экран HOT SYLPHUR SPRINGS).
3. ONION - луковица.
4. LIRARD TEARS (слезы ящерицы) - слезы крокодила. Чтобы их добыть, надо дать крокодилу луковицу. Он заплачет. Набрать слезы в пустой флакон. А луковица снова вырастет на старом месте.
5. TOADSTOOL (стул лягушки) - табуретка (FURNITURE) в домике с тремя лягушками (экран HERB'S SHACK). Там же взять мешок с "пищей растений" (PLANT FOOD).

Для приготовления эликсира налить в котел горячей воды (HOT WATER), взятой пустым флаконом из гейзера. Затем по очереди кинуть в него все компоненты в

произвольном порядке. Когда вода в котле станет зеленой, наполнить пустой флакон (SWAMPSNAKE POTION).

Идти в пещеру к крысе и дать ей эликсир.

Для того, чтобы увидеть, что находится в следующей пещере (DARK CAVERN), нужно иметь светящуюся ягоду (FIREBERRY). Они растут на кусте перед домиком с лягушками. Чтобы взять ягоду, ее надо полить болотной водой (SWAMP WATER), набранной в пустой флакон.

Нажимая на зубы черепа в пещере, зарисовать расположение цветов.

Верхний ряд: зеленый, фиолетовый, оранжевый.

Нижний ряд: голубой, красный, желтый, синий.

Идти к дереву с мотыльками (FIREFKY TREE) вниз от входа в пещеру. Нажать на любой из мотыльков - он засветится, а за ним засветится другой мотылек, который будет первым в цветовом коде. Нажать на него - засветится он, а затем какой-то второй. Нажать первый, второй - засветится какой-то третий и т.д. Записать последовательность цветов - она потом еще пригодится. При правильном выполнении задания мотыльки все замигают и прозвучит музыка. ГКЗОСНФ

Идти к черепу и, нажимая на соответствующие зубы, ввести цветовой код. При правильно введенном коде "челюсть и отвиснет". С помощью ключа открыть сундук. Взять алхимический магнит (ALCHEMIST'S MAGNET) и кусок сыра (MOLDY CHEESE).

Дать сыр рыбакам в лодке. Они используют его как наживку, поймают рыбку и уплывут.

Идти к зубастым цветам. Один из них поймал Марко и собирается съесть его. Дать цветам "пищу растений" (PLANT FOOD).

Идти направо. Около пристани (DOCK) полузатоплена лодка. Взять якорь и идти к лаборатории. На крыше лаборатории взять письмо (LETTER). Прочитать его.

Идти к парому. Но паром разрушен и FERRY нет, зато сидит плачущий летающий дракон, который согласен перенести Зантию в другое место, но только если она принесет четыре письма, которые он потерял. Что же, надо поискать... Одно найти особенно трудно: там, где гейзер. Когда четыре письма найдены, отдать их дракону.

2-й уровень. ФЕРМА.

Для того, чтобы пройти через ворота замка, нужно приготовить эликсир "SANDWICH SPELL". Обойти все вокруг, подбирая предметы, потерянные во время падения. Поговорить со стражниками над воротами. Взять флакон в стоге сена. Около овечек взять колосья пшеницы (BRAIN STALKS). Идти к фермеру (экран OUTSIDE FARMHOUSE). Поговорить с ним и отдать ему письмо. Взять вино (VINERAL) на полке рядом с фермером. Идти к водяной мельнице (WATER WHEED). Удалить палку из колеса - мельница заработает. Повернуть колесо на трубе - вода начнет поступать в бассейн в огороде (GARDEN). Идти в огород, взять хобот слона и полить грядки - вырастет капуста (LETTUSE) и редиска (RADISH). Сорвать по одной.

Вернуться на экран со стогом сена - из него появится привидение (дух).

Поговорить с ним. Дух скажет, что его надо поместить в какое-нибудь тело. Предложить духу пустой флакон, он войдет в него.

Выпустить духа в пугало - пугало оживет и убежит.

Идти к фермеру. Прибежит пугало, скажет фермеру, что не хочет работать в огороде. Фермер погонится за ним. Теперь можно приступить к приготовлению частей эликсира. Начнем с сыра (CHEESE). Идти к овечкам и надоить молока (MILK) в пустой флакон. Идти к дому фермера и открыть люк в погреб. Спуститься вниз и взять там четыре подковы (HORSE SHOE) и ножницы (SHEARS) на полке. В подвале стоит аппарат для

приготовления сыра (ACME CHEESE MAKER). Налить в него молоко и нажать на горизонтальный рычаг в аппарате. Сыр будет приготовлен. Выйти из подвала. Теперь займемся приготовлением муки (GROUND WHEAT) и острого соуса (MUSTARD). Взять миску у дракона. Он очень огорчится, но на это не надо пока обращать внимание. Идти к мельнице и положить пшеницу под ступу. Набрать в миску муки из-под ступы. Высыпать ее в котел. Положить редиску в ступу. Набрать в миску размельченной редиски (GROUND RADISH). Добавьть в миску вино (взять флакон с вином и соединить с миской). В результате получился соус (MUSTARD). Добавить его в котел, затем положить в котел капусту и сыр - эликсир готов. Набрать эликсир в пустой флакон и идти к стражникам. Достать из флакона бутерброд (SANDWISH) (направить флакон на Зантию) и предложить его стражникам.

3-й уровень. ГОРОДОК НА БЕРЕГУ МОРЯ.

Подобрать все предметы. Листок из тетради (PARCUMENT) поместить в магическую тетрадь.

Вытащить палку из фонтана в виде морского конька.

На этом уровне нужно приготовить эликсир "SKEPTIC SPELL" для того, чтобы оживить всех застывших героев.

Составные части эликсира.

RABBIT FOOTPRINT - отпечаток ноги кролика. Около статуи кролика взять из лужи кусок глины (MUD) и приложить глину к лапе кролика. Получится отпечаток лапы кролика. Бросить его в котел (котел перед этим очистить).

SWEET & SOUR SAUCE - кисло-сладкий соус. Идти ко входу в харчевню (ALLEY). Слева от двери находятся семь колокольчиков - цветовой код (как на первом уровне). Ввести записанный код.

Войти в харчевню, там сидят пираты. Попытаться выйти обратно - пираты попросят исполнить песню. Идти на сцену (под фонарем) и спеть песню.

Потом взять со стола пустую кружку (MUG) и наполнить ее пивом (ROOTBEER) из бочки около окна. Выйти из харчевни. Налить пиво в миску и добавить апельсиновую корку (ORANGE PEEL) - в миске получится кисло-сладкий соус. Вылить его в котел.

LIZARD TEARS - слезы дракона. Идти к дракону и дать ему пустую миску, затем опять забрать ее. Набрать слез дракона в пустой флакон и вылить в котел.

LUCKY HORSESHOE - счастливая подкова. Бросить в котел подкову, у которой концы смотрят вверх (как буква "V"). В котле получится магическая смесь, которую нужно активизировать на АЛТАРЕ. Идти мимо статуи кролика к двум деревьям на обрыве. Использовать палку (STICK) и висящую между деревьями веревку для переправы. Идти к алтарю (ALTAR OF DOUBT). Наполнить все пустые флаконы магической смесью из котла и ставить по очереди на алтарь. Получился эликсир "SKEPTIC POTION".

Идти обратно в город. Использовать эликсир на продавце в магазине (STORE). Он скажет, что для того, чтобы купить билет на корабль, нужно иметь три золотые монеты. Идти к кораблю и оживить капитана.

Идти к тюрьме (здание на скелете рыбы), оживить шерифа (пополнить запас эликсира, если кончился). Зайти в тюрьму (JAIL). А там Марко за решеткой! Он подскажет, что надо сделать магнит и вытащить ключ из воды. Идти к мельнице. Поднести подкову к искрам - она намагнитится! Опять вернуться к тюрьме, найти ключ в воде и с помощью магнита вытащить его. Войти в тюрьму и попытаться открыть замок клетки Марко, но тут появится шериф, заберет ключ у Зантии, а саму ее затолкает в другую клетку! Что делать?

Использовать магнит на ключ. Шериф кинет ключ в пасть рыбе, которая нырнет в

воду. Взять кусок веревки в глубине клетки, а Марко даст крючок. Получится своеобразная удочка (FISHING RIG). Забросить удочку в окно, рыбка и поймается! Взять ключ и открыть свой замок и замок Марко.

Теперь надо добыть три золотые монеты, чтобы купить билет на корабль. Идти в харчевню. В харчевне пьяные пираты что-то не поделили и начали драться.

Направить стрелку от "мышки" на лысого пирата в красных штанах и нажимать клавишу до тех пор, пока из его рта не упадет золотой зуб. Использовать алхимический магнит на золотой зуб - он станет свинцовым. Подобрать его (LEAD TOOTH). Затем идти к мельнице и положить зуб под ступу - получится свинцовый диск (LEAD SLOG) - жетон. Использовать алхимический магнит на жетон - получится золотая монета (GOLD PIECE). Затем опять идти в харчевню и повторить все действия еще два раза. На осьминога, который промышляет игрой в наперстки, внимания обращать не надо.

С тремя золотыми монетами идти в магазин и купить билет на корабль. Сохранить игру. Идти к кораблю и отдать билет капитану. Корабль поплывет на север (N на компасе). Компас находится на штурвале. Поговорить с капитаном. Зантия просит отвести ее на остров ВУЛКАНИЯ. Но корабль идет совсем в другую сторону - на остров к туземцам-каннибалам. Можно осторожно исследовать остров. Принять участие в пиршестве каннибалов.

Теперь восстановите сохраненную игру и попытайтесь все-таки попасть на остров ВУЛКАНИЯ. На корабле надо действовать быстро. Положить магнит в моток каната справа от штурвала. Корабль изменит направление (E - восток). И скоро окажется возле острова ВУЛКАНИЯ.

4-й уровень. ОСТРОВ ВУЛКАНИЯ.

Обойти вокруг острова. Собирать морские звезды (STARFISH), раковины (SEASHELL) и песочные доллары (SAND DOLLAR). По пути встретятся несколько клерков, которые за определенную плату продают предметы, имеющие отношение к "алтарю в центре мира". Сначала пообщаться с двумя клерками (один толстый, другой сидит рядом за столом). Они дадут перо (QUILL). А за шесть песочных долларов можно купить..., нет - только зарегистрироваться. А ну их!

Идти к молодому клерку, который сидит в кресле и читает газету. Всего за две морские звезды он отдает брошюру (LEATHER FOLIO). Идти на три экрана вправо, где в правой части экрана из земли вырывается поток горячего воздуха.

Здесь можно приготовить эликсир "SHOES FLYING" (перемещение)

HOT AIR - горячий воздух. Набрать в пустой флакон горячий воздух.

FEATHER of Snipe - перо.

RED LEATHER - красная брошюра.

Бросить все три вещи в котел и получится эликсир "FLYING SHOES". Достать из флакона туфли. С помощью них можно перемещаться по воздуху.

Найти два больших камня, вернуться к потоку горячего воздуха. Снять туфли (эликсир вообще можно было не готовить, но в таком случае был шанс попасть в раскаленную лаву и сгореть). Прыгнуть в поток горячего воздуха.

5-й уровень. В ЦЕНТРЕ ВУЛКАНА.

Изучить местность, собирать предметы. На экране, где динозавр на двух ногах, взять из пальм две пушинки (CRYSTAL FUZZ). Попытаться сдвинуть с места динозавра с рогом. Бросить палку синему динозавру, он поведет себя как ручная собака. Бросить палку ему еще раз. С потолка пещеры упадет камень и заткнет одну дыру в "голове змеи", из которой вырывается горячий воздух. Войти в оставшуюся сильную струю воздуха. Взять переливающиеся камешки (TEDDYBEAR EYES) - глаза медведя.

Теперь надо достать кусок красного платья Зантии.

Приготовить эликсир "TEDDY BEAR POTION"

FUZZ - пушинка

HEART OF GOLD - золотое сердце

Воздействовать алхимическим магнитом на свинцовое сердце (LUMP OF LEAD) - получится золотое (LUMP OF GOLD)

TWO BLACK PEBBLES - глаза медведя

Бросить все в котел. Наполнить флакон и достать медвежонка. Встать на самый край выступа над красным динозавром на двух ногах и прыгнуть на него. Хорошая лошадка!

Взять кусок платья. Заткнуть камнями три дырки в виде маленьких вулканчиков. Одна - где синий динозавр, другая - где зеленый мост, третья - где динозавр с рогом. Здесь же есть небольшой бассейн с лавой и плавающей в ней платформой. Лава должна булькать.

Сохранить игру.

Около двери с якорем показать кусок красного платья динозавру (нужно, чтобы он был повернут к двери: для этого выйти из этого экрана и снова войти). Он взбесится и вышибет дверь. Зантия нашла каменный якорь, о котором говорил мистер Хенд, да только зачем он нужен!?

Поместить страницу в магическую тетрадь. Заткнуть камнем четвертую дырку в виде вулканчика и скорей бежать на предыдущий экран на плавающую платформу.

6 - уровень. ЛЕС.

Взять флакон из того куста, на который упала Зантия. Взять шишку (PINECONE) Идти налево, собрать хворост (TWIGS), зеленый мох (MOSS), комок снега (SNOWBALL). Налево проход открыт, но стражник не пускает. Взять орех (WALNUT) из пещерки справа от стражника. Взять еще мох с камня на пригорке. Из-под него выкатится камень (ROLLING STONE). Взять его и идти направо. Чтобы удалить стражника. необходимо приготовить эликсир "SNOWMAN REGULAR". Две части уже есть - мох и снег. Необходимо сделать уголь (CHARCOAL).

Положить хворост рядом с синим камнем. Ударить "катящимся" камнем по синему - высечется икра и хворост загорится. Получится уголь. Бросить три части в котел и наполнить флакон (SNOWMAN POTION). Идти к стражнику и использовать эликсир на него. Идти налево. Хм! Бегающая нога!?

Взять желудь (ACORN) с дерева рядом со статуей. Использовать алхимический магнит на статую. Она позолотится и рядом появится сундук. Взять барабан (TOY DRUM) и колючку (JACK) из сундука. Подложить колючку бегающей ноге - ее поймают. Идти к деревьям и использовать барабан на деревья - они начнут танцевать и освободят путь к канатной дороге. Поговорить с белкой. Дать ей все орехи и шишку. Она поблагодарит и убежит. Поместить "катящийся" камень в колесо, и канатная дорога заработает. Запрыгнуть в одну из кабин.

7-й уровень. НА ВЕРШИНЕ ГОРЫ.

На вершине горы взять перьевую щетку (FEATHER DUSTER). Зайти в охотничий домик (HUNTER'S LODGE). Вынуть из головы коровы кусок маски (MASK). Взять ядро на полу (CANNONBALL)Достать флакон с полки и выйти из домика.

Использовать алхимический магнит на ядро. Оно станет золотым. Дать золотое ядро нехорошей мамочке ребенка. Она отвернется, и в это время отобрать у ребенка леденец (LOLLIPOP). Взять комок снега.

Теперь можно приготовить эликсир "SNOWMAN ABOMINABLE" (COSTUME SPELL) - маскарадный костюм.

SNOW - комок снега
MUSK - кусок маски
FEATHERS - перьевая щетка
SUGAR - леденец

Бросить все в котел и наполнить флакон эликсиром. Идти вниз (в горы). Выпить содержимое флакона, и из Зантии получится снежный человек. Идти и испугать охотников в домике, но они и не испугались совсем...

8-й уровень. У СНЕЖНОГО ЧЕЛОВЕКА.

Взять зеленую бутылочку (COLOGNE), два пера из подушки на диване (FEATHERS), флакон на полке с разными склянками, конфеты (CANDY) на столе слева от дивана. Выйти из пещеры и сломать сосульку (ICICLE). Бросить четыре найденных предмета в котел и наполнить флакон. Опять получился эликсир "ABOMINABLE SNOWMAN POTION" - для превращения в снежного человека. Сломать еще две сосульки и с помощью их попытаться взобраться на снежную стену. Но не тут-то было! Выйдет снежный человек и унесет Зантию в свою пещеру. Опять выйти из пещеры. Тут появятся два бравых охотника за снежным человеком. Использовать на них эликсир. Теперь можно спокойно убегать. А КУРАНДИЯ тем временем все исчезает и исчезает.

Войти в небольшой домик (SMALL CABIN). Здесь одна из самых сложных головоломок в игре - нужно сделать радугу. Для начала можно изготовить эликсир "PARTY FAVORS POTION".
SILVER STATUE - серебрянная статуэтка коня
RAIMBOW STONE - разноцветный камень
DOMINO - фишка домино

Все предметы находятся в 9-ти нишах. Содержимое ниш можно менять переключателями слева. Взять требуемые предметы и бросить в котел. Найти флакон с теплой водой и выпить воду. Наполнить пустой флакон, жидкость в нем будет переливаться. Использовать эликсир на Зантию, получится свисток (WHISTLE). Свистнуть в свисток и... Можно повторить еще раз и еще, ничего не выйдет. Опустить свисток в кастрюлю, туда ему и дорога. Надо приготовить по очереди почти все эликсиры, которые использовались в игре - они были разных цветов, - и заполнить семь склянок на зеленом кусте.

Вспомним "формулу" радуги "Каждый Охотник Желает Знать, Где Сидит Фазан".

Слева направо: Красный, Оранжевый, Желтый, Зеленый, Голубой, Синий, Фиолетовый.

Следует обратить внимание, что при правильном соответствии "цвет-склянка", раздается специфический звон, а при неправильном - просто звук наливания жидкости в сосуд. (Если есть в компьютере SOUND BLASTER)

Цвет	Эликсир	N склянки
красный	SHOES, FLYING	1
оранжевый	SANDWICH SPELL	2
желтый	ABOMINABLE SNOWMAN	3
зеленый	SWAMPSNAKE POTION	4
голубой	TEDDY BEAR POTION	5
фиолетовый	SCEPTIC SERUM	7

А седьмой цвет, который нужен для 6-ой склянки? Ну, кто помнит первую игру (LEGEND OF KYRANDIA)? Надо найти всего два предмета для приготовления последнего цвета. Конечно, это синяя ягода (BLUEBERRY) и камень-самоцвет аметист

(AMETHYST). Бросить их в котел и наполнить флакон. Получится оттенок синего цвета (INDIGO POTION). Вылить полученную смесь в оставшуюся свободную склянку. Получилась радуга!

Выйти из домика. Сломать сосульку с крыши и с ее помощью забраться на крышу, потом на радугу.

Мистер Хенд чуть было не столкнул Зантию с радуги (оказывается, он вредитель, "редиска"). и Зантия сильно разозлилась. Наряд Рэмбо - самый подходящий.

9-й уровень. КОЛЕСО СУДЬБЫ.

Подойти к воротам. В них нельзя войти - дорогу преграждает горячий луч света. Использовать алхимический магнит на отражатель над воротами. Войти в машинное отделение. Идти наверх-направо к трем каменным "головам". Переложить цветные диски с дальней "головы" сначала в среднюю, потом из средней в ближнюю или наоборот (как получится). Откроются рты этих голов, и мы получим шестеренку (GEAR) и палку (STICK). Вернуться в машинный зал и идти наверх-налево в кабину управления. Сохранить игру.

Надеть шестеренку на пустой вал между двух желтых шестеренок. Загнать шестеренку на место с помощью палки.

Ну вот, Курандия спасена! Но что это? Появился мистер Хенд, неся связанного Марко, и готовится напасть на Зантию, чтобы уничтожить ее. Два раза уклониться от нападения (держаться левой стороны). В третий раз толкнуть изо всех сил этого разбойника Хенда, тут и Марко поспешит на помощь.

Ну все! Теперь действительно конец. Курандия спасена, Марко и Зантия счастливы. Все жители ликуют. Но концовка игры (после титров) предвещает продолжение приключений.

THE LOST VIKINGS

Фирма - INTERPLAY/SELICON
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер - 1.8 Mb

Эта игра требует

1. IBM совместимый компьютер с процессором 386 SX и выше.
2. Обьем памяти (ОЗУ) 564 Kb. Можно и меньше, но тогда не будет звука.
3. Игра поддерживает музыкальные карты:
   ADLIB
   ADLIB GOLD
   SOUND BLASTER
   SOUND BLASTER PRO.
   PRO AUDIO SPEKTRUM
   ROLAND MT-32
   ROLAND SCC-1/GENERAL MIDI

Описание игры

По своему принципу игра очень смахивает на знаменитых Гоблинов. Вам надо убивать всех на своем пути. Для того, чтобы перейти на следующий уровень, Вам необходимо найти двери с надписью EXIT. Если Вы потеряли хоть одного викинга, Вы уже не сможете пройти этот уровень до конца. Вы играете по очереди тремя викингами.

Клавишу перехода от одного к другому смотри ниже.

Характеристики Викингов

ЭРИК:

Расположен слева внизу экрана, умеет прыгать и с разбега пробивать головой стены

БАЛЕОГ:

Расположен внизу посередине, дерется мечом и стреляет из лука, причем стрелы не кончаются.

ОЛАФ:

Расположен внизу справа, имеет щит, ставит его над головой или перед собой, на нем может планировать и отбивать всякую дрянь, которой по нему стреляют.

Клавиши управления:

Курсор:	вверх - взбираться по леснице, подниматься на лифте
	вниз - то же самое, только опускаться
	вправо - идти вправо
	влево - идти влево
Ctrl	Активировать следующего викинга
Ins	Активировать предыдущего викинга
Tab	Выбрать предмет
Spase	Эрик - прыгает
	Балеог - бьет мечом
	Олаф - выставляет щит над головой
D	Эрик - пробивает головой некоторые стены
	Балеог - стреляет из лука
F	Передать предмет от одного викинга к другому
E	Употребить предмет по назначению.

Полезные советы

1. По пути стоит собирать разные предметы (яблоки, щиты, и т.д.). Взяв их, Вы увидите, что он появился в строке внизу экрана. У одного из викингов не может быть больше 4-х предметов.

2. Предметы можно употребить по назначению - кнопка "E".

3. Предметы можно передать другому викингу - "Tab", затем курсором Вы выбираете предмет, "F", потом курсором - кому передать.

4. Предметы можно выкидывать в мусорный ящик - находится справа внизу.

5. Кнопки с кружками открывает метким выстрелом Балеог (стрелок)

6. Кнопки со знаком вопроса - это помощь (открывается нажатием "S", когда викинг стоит рядом.)

7. Падение с определенной высоты грозит потерей сознания.

8. На пузырях можно вполне сносно летать (только не делайте лишних движений).

И для облегчения игры (или наоборот) мы приведем Вам пароли уровней:

2. GR8T	17. TTRS
3. TLPT	18. JLLY
4. GRND	19. PLNG
5. LLMO	20. BTRY
6. FLOT	21. JNKR
7. TRSS	22. CBLT
8. PRHS	23. MOPP

9. CVRN
10. BBLS
11. VLCN
12. QCKS
13. PHRO
14. C1RO
15. SPKS
16. JMNN
24. SMRT
25. V8TR
26. NFL8
27. WKYY
28. CMBO
29. 8BLL
30. TRDR
31. FNTM

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

Фирма - LUCAS FILM
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер -

Игра Monkey Island II является продолжением широко известной игры The Secret of Monkey Island. В ней уже знакомый Вам герой Гайбраш Трипвуд (Guybrush Threepwood), узнав о существовании знаменитого клада "Биг Хуп" (Big Whoop), отправляется на его поиски. Игра состоит из четырех частей.

Первая часть "Largo Embargo". В ней события развиваются на острове Скабб "Scabb Island". Попав туда, герой выясняет, что власть на острове захватил пират Ларго (Largo) - правая рука капитана-призрака Ли-Чака (LeChuck). Гайбраш решает хитростью избавить остров от Ларго, при этом ему предстоит встретиться с некоторыми старыми знакомыми, в том числе, с колдуньей Mojo. Она предложит помощь нашему герою, если Гайбраш выполнит ее просьбы. Естественно, он сделает все, о чем она его попросит, и победит Ларго. Затем Гайбраш арендует корабль и отправится на поиски клада.

Вторая часть "Four Maps Pieces". Из книги, полученной от Mojo, герой узнает о четырех частях карты и у кого они находятся. Действие происходит на трех островах Скабб, Фатт, Бути (Scabb, Phatt, Booty). Гайброшу предстоит совершить побег из тюрьмы, похитить книгу, подменив ее, показать свое умение плеваться, поиграть в рулетку в казино, опуститься на дно моря и достать оттуда ценную вещь, продемонстрировать свое умение пить грог и оживить покойника. В результате у него окажутся все части карты. Чтобы разобраться в них, он обратится к картографу Валли (Wally), который попросит его выполнить одно поручение. Пока Гайброш будет отсутствовать, картографа похитит пират Ли-Чак. Чтобы спасти, наш герой забирается в ящик и таким образом попадает в замок Ли-Чака.

Третья часть "LeChuck's Fortress". События развиваются в замке пирата. Чтобы спасти из темницы Валли, Гайбраш похищает ключ, но сам попадает в ловушку. Он использует свое умение плеваться (погасит плевком свечу) и совершает побег.

Очутившись в полной темноте, наш герой зажигает спичку и обнаруживает, что находится в пороховом складе. От упавшей спички происходит взрыв. Взрывная волна забрасывает его остров Динки(Dinky Island), где находится клад.

Четвертая часть "Dinky Island". Здесь Гайбраш встречает своего знакомого Германа Нутрута (Herman Noothroot) и говорящего попугая, от которого,накормив его печеньем, он узнает место, где находится клад. Для того, чтобы добраться до клада, потребуются лопата и динамит, но, когда клад будет уже в руках Гайбраша, неожиданно появится пират-призрак Ли-Чак. Для победы над ним потребуется изготовить волшебную куклу и проткнуть ее шприцом. После этого Вам станет известна тайна пирата Ли-Чака.....

Ниже мы приводим подробное описание прохождения всех частей игры. Тот, кто

уверен в себе, может его не читать.

Часть 1. Задержка Ларго

Вы находитесь на мосту. По своему желанию Вы можете начать движение влево или вправо. Ларго будет пугать и сталкивать Вас. Когда он отстанет от Вас, бегите по правой стороне моста. Остановитесь около знака и подберите его "PICK UP SIGN". Вы получили лопату, уходите вправо в верхнюю часть карты острова. Идите в сторону болота и используйте гроб "USE COFFIN". Гребите к лачуге на болоте. Достаньте заколдованный амулет. Взгляните на стол "LOOK AT TABLE" в комнате и увидите на нем бусы, возьмите их "PICK UP STRING". Затем внимательно осмотрите кувшины, находящиеся на полках, пока не найдете прах жизни "ASHES-TO-LIFE". После этого идите вправо в другую комнату. Там Вы увидите ведьму-миссис "Куриная Жрица", поговорите с ней о прахе. Это Вам пригодится в будущем. А затем поговорите с ней о Ларго. Ведьма даст Вам список компонентов, которые необходимы для сотворения куклы: волосы, бусы, телесные выделения, кости умерших родственников. Покиньте лачугу, подплывите к берегу и вернитесь в левую часть карты. Теперь идите на кладбище... На вершине холма Вы увидите несколько могил и надгробий. Отсюда будет хороший обзор местности. Первая могила слева - могила дедушки Ларго. Используйте лопату "USE SHOVEL ON GRAVE", вырыв могилу, Вы получите кости покойника, а затем вернитесь в левую часть карты.

Идите на пляж, там найдете трость, подберите ее "PICK UP STICK" и вернитесь назад к карте.

Идите назад к лесному домику. Подойдите к картографическому столу Уоли (вторая дверь справа). Поговорите с Уоли о делах. Возьмите чистый лист бумаги с нижней правой стороны экрана. Внимательно следите за Уоли. Он положит свой моноколь на стол и время от времени будет тереть свои глаза, когда это произойдет быстро, схватите монокль "PICK UP MONOCLE".

Вернитесь назад и выйдите налево через дверь. Посмотрите вниз экрана, где увидите люк, ведущий вниз в BLOODY LIP бар. На стенах бара Вы увидите несколько окон. Дальнее левое окно открывается, пролезьте в него "WALK TO WINDOW" и окажитесь на кухне. Возьмите на столе нож "PICK UP KNIFE" и выйдите через окно обратно.

Двигаясь влево-вниз, дойдите до дальнего судна, войдите в дверь, там Вы увидите привязанного маленького аллигатора. Обрежьте ножом канат "USE KNIFE ON ROPE", и рептилия убежит. Возмущенный хозяин бросится за аллигатором. Подберите вазу "PICK UP BOWL" для того, чтобы получить сыр, находящийся в ней. Выйдите через дверь налево и окажетесь в комнате Ларго. Быстро, пока он Вас не схватил, возьмите его парик со стола слева в комнате. После этого уносите скорее ноги через дверь или подождите, пока войдет Ларго и выбросит Вас вон.

Теперь Вам необходино направиться в правый верхний угол экрана, где находятся пираты. Возьмите ведро "PICK UP BUCKET" (оно под пиратами). Пират слева потребует, чтобы Вы оставили его. В ответ Вам необходимо ввести номер диалога. Лучший результат достигается следующим диалогом:

- Твое ведро?
- Нет.
-Ты не против, если я его возьму?
-Иди ты ......

Вы можите получить ведро, используя и другой диалог, разговор затянется. После этого следует обратить внимание на ящик, стоящий на полу, в котором бегает крыса. Откройте ящик "OPEN BOX" и, используя палку "USE STICK WITH BOX", веревку на палке "USE STRING WITH STICK" и сыр (как приманку) "USE CHEESE SQUIGGLIES

WITH BOX", подготовьте ловушку для грызуна. Покиньте на мгновение экран, а затем вернитесь. Крыса проглотила приманку и "отдыхает" в ящике. Откройте ящик "OPEN BOX" и возьмите крысу "TAKE RAT". Покиньте экран.

Теперь Вам необходимо попасть в бар "BLOODY LIP", для этого пройдите через дверь внизу экрана. У Вас есть несколько свободныых минут, можете пропустить пару стаканчиков и поболтать с барменом. Вскоре в бар заглянет и Ларго для того, чтобы выпить. Перед тем, как уйти, он плюнет на стену. Возьмите чистый листок бумаги и вытрите плевок "USE BLANK SHEET OF PAPER WITH DRIPPING SPIT". Вы получили телесное выделение, которое потребуется для колдовства. Идите наверх по лестнице и покиньте экран.

Теперь через окно проберитесь на кухню, бросьте крысу в суп "USE RAT IN VISCIOSUES" и вылезайте назад. После этого через люк вернитесь в бар "BLOODY LIP". Закажите бармену суп, для этого выберите необходимый диалог. Повар отправится на кухню выполнять Ваш заказ, обнаружит крысу и скажет повару все, что он о нем думает. Вернувшись с кухни, он попытается подать Вам суп. Откажитесь. Бармен предложит Вам подзаработать: соглашайтесь, получите недельную зарплату (аванс) и отправляйтесь на кухню, а оттуда сматывайтесь через окно.

Выйдите справа от города, к карте. Идите к болоту и наполните ведро грязью "USE BUCKET ON SWAMP". Вернитесь к карте и идите к городу. Войдите в комнату Ларго и устройте ему маленькую пакость. Для этого закройте дверь и прислоните ведро к двери "CLOSE DOOR, USE BUCKET WITH DOOR". После этого спрячьтесь за занавеской. Когда Ларго войдет, то заденет ведро, испачкает одежду. Ларго вынужден будет сдать одежду в химчистку. Следуйте за ним и внимательно следите за разговором. Когда Ларго уйдет, войдите в его комнату, закройте дверь "CLOSE DOOR" и увидите под ней жетон из прачечной, возьмите его "PICK UP TICKET" и идите назад в прачечную. Там по этому жетону получите вещи Ларго.

Выйдите из города и по карте направляйтесь в сторону болота, возвращайтесь к колдунье MOJO. Отдайте ей все, что Вы добыли (парик, кости, плевок и бусы). Она изготовит куклу и вернет ее Вам вместе с несколькими булавками.

Возвращайтесь в город, в комнату Ларго. Когда он увидит Вас, поднимет крик и попытается выкинуть Вас вон. Воспользуйтесь заколдованной куклой и булавками "USE PINS ON VOODOO DOLL".Теперь, чтобы спастись, Ларго вынужден покинуть город.

Покиньте город и по карте идите вниз на полуостров, там Вы встретите капитана и поговорите с ним. Выберете трубку "ROLL JOINT" и выкурите ее "SMOKE JOINT WITH RASTA MAN". Скажите ему, куда Вам надо плыть, и отдайте ему монокль Уоли. По карте покажите ему остров "PHATT ISLAND". Пока Вы будете плыть на корабле, подберите сумку с едой для попугая.

ПОЗДРАВЛЯЕМ!!! Вы только что прошли первую часть!

Часть 2. Четыре кусочка.

Когда Вы прибудете на остров PHATT, то будете арестованы стражниками независимо от того, что Вы им скажете. После разговора Вы обнаружите себя в тюрьме в клетке. Поднимите матрас "PICK UP MATTRESS", под ним Вы обнаружите палку. Толкните палкой "USE STICK ON BONE" кость (берцовую кость скелета в клетке слева). Поднимите кость и отдайте ее собаке "PICK UP BONE... GIVE BONE TO DOG". Пес подбежит к Вам и возьмет кость, оставив ключи. Возьмите ключи и откройте дверь клетки "PICK UP KEY, USE KEY ON CELL DOOR", Вы свободны. Обязательно прихватите два конверта с полки около двери. Один из них "MANILLA", а второй "GORILLA".

В "MANILLA" твои вещи, а в "GORILLA"- банан и некий орган. Вскройте конверты

"OPEN ENVELOPES", заберите вещи и покиньте тюрьму.

Из тюрьмы идите вправо, там Вы увидите тропу, вдоль которой тянутся аллеи. Слева библиотека, справа - пристань. Держите курс к пристани, там заведите разговор с рыбаком. В разговоре похвастайтесь, что Вы хороший рыбак. Он Вам не поверит и предложит пари, что, если Вы поймаете большую рыбу, то он отдаст свой рыбный багор. После разговора с рыбаком идите к библиотеке (налево).

Внутри библиотеки (слева) находится модель маяка, откройте ее "OPEN LIGHTHOUSE". В ней Вы увидите линзы от маяка, возьмите их. После этого поговорите с библиотекарем и по каталогу отберите книги, которые Вам понадобятся "WONT NEED". В каталоге на букву "P" найдете книгу "Известные пираты", также возьмите книги, которые понадобятся Вам позже. Одна из них на букву "O" - "О катастрофе затонувшего корабля "СУМАШЕДШАЯ ОБЕЗЬЯНА", другая книга под названием "ПРАХ ЖИЗНИ" находится в каталоге на букву "A", а может и "V", честно говоря, не помню. Когда Вы найдете эти книги, запомните их названия и назовите их библиотекарю, а она выдаст их Вам. Покиньте библиотеку и вернитесь к тюрьме. Обойдите ее слева и увидите длинную дорогу. По ней Вы дойдете до резиденции острова PHATT.

Войдите через дверь в особняк и поднимитесь по лестнице. Здесь Вас остановит охрана. Скажите им, что они перепутали Вас с Вашим кузеном Guybrush. Подкиньте им мысль о том, что на кухне что-то горит, после этого можете спокойно подниматься наверх. Когда Вы войдете в спальню, то увидите спящего управляющего, а на его жирном животе лежит книга. Подведите курсор к книге и увидите знаменитое пиратское выражение. Вам надо поменять местами книги "USE PIRATE WIHT FAMOUS QUOTES". Пролистайте воспоминания Индиана Джонс и историю храма смерти. Покиньте это место и вернитесь на пристань.

Идите к библиотеке, там Вы увидите две аллеи. Идите по первой, пока не заметите двух игроков, играющих в рулетку в доме. Когда один из них выиграет, то попытается смыться в сторону второй аллеи, следуй за ним. Спрячьтесь за воронкой и наблюдайте. Он вскоре уйдет. Поднимитесь к двери и откройте глазок "OPEN PEEPHOLE". Когда пижон откроет дверь, выберите первый диалог (укажите номер рулетки). Он спросит у Вас пароль: начнет показывать конфигурацию пальцев и спрашивать сколько? Например: он поднял 4 пальца и спросил: "Это два?" Затем поднимет еще один и говорит: "А это сколько?" Вы должны ответить: "FOUR". Почему? Это секрет. Это должно быть магическое число. После трех удачных попыток Вы узнаете счастливое число в рулетке. Вернитесь к рулетке и сыграйте несколько раз. После каждого выигрыша подходите к пижону и получите у него деньги.

Затем вернитесь к кораблю Дреда и спросите мальчика, не доставит ли он тебя на остров BOOTY.

По прибытии на остров BOOTY идите в первый слева магазин (антикварный). В нем Вы увидите корабельный рупор "SHIPS HORN", знак попугая "SIGN ABOUT PARROT", ручку-перо "FEATHER PEN", шляпу с полями "HUB CAPS", пиратские шляпы "PIRATE HATS", пластинку Эльвиса "ELVIS PLATE", блестящую пилу "SHINY SAW", зеркальце для попугая "PARROTS MIRROR" и, возможно, другие вещи. О деньгах не волнуйтесь, Вы получите все, что захотите. Для того, чтобы приобрести вещи, укажите выбор вещи "PICK UP (ITEM)". Продавец либо скажет цену, либо предложит вещь, либо откажется совсем продавать вещь. Вы сможете приобрести знак попугая и зеркальце для попугая. При покупке знака попугая продавец будет возражать, но потом согласится с Вами. Однако, он категорически откажется продавать зеркало, в него очень любит смотреться попугай, но не отчаивайтесь. Повесьте на пустой крючок слева сумку с едой для попугая "USE EMPTY BAG PARROT CHOW ON HOOK" (вы ее взяли на судне Древа). Попугай будет ходить по жердочке туда-сюда, впившись глазами в сумку с едой. Он забудет о

зеркале, и антикварщик сможет продать его Вам.

Возьмите зеркало "PICK UP MIRROR" и заплатите продавцу. После этого поторгуйтесь за кусок картины. Продавец предложит миллион и расскажет о фигуре на носу затонувшего корабля "Сумасшедшая обязьяна". Покажите ему эту фигуру, и он продаст Вам картину (о фигуре поговорим позже). Покиньте антикварный магазин и идите в магазин костюмов.

В магазине костюмов продавец не даст Вам вечерний костюм без предварительного заказа. Покажите ему пригласительный билет на вечеринку к губернатору и Вы получите желаемое. Отдайте ему билет на вечеринку за костюм "GIVE MARDIS GRAS PARTY TICKET TOCOSTUME DUDE". Он даст Вам костюм, которым пользовался предыдущий владелец билета. К сожалению, костюм не подойдет Вам, но Вы подгоните его по себе. Спросите, куда Вам надо идти, и покиньте магазин.

Идите вправо от магазина костюмов, пока не стокнетесь с Кейт. Она будет стоять у магазина гробов и что-то кричать. Вокруг нее будет виться какое-то насекомое. Поговорите с ней, снимите с нее это насекомое и распрощайся. Продолжайте двигаться вправо.

Пройдите мимо магазина гробов (о нем поговорим позже) и увидите плюющихся спорщиков. Продолжайте идти вправо до появления карты острова. Выберите на карте острова резиденцию губернатора MARLEY. По пути к резиденции Вы встретите гвардейца, одетого, как Ли Чак. Поговорите с ним, переоденьтесь в его костюм и продолжайте путь к резиденции. Перед входом в нее не забудьте, что Вам надо запомнить путь возвращения. Вы увидите два пути, можете воспользоваться любым из них. При входе в резиденцию Вы окажетесь рядом со столовой, где будут валяться много использованных консервных банок, толкните банку "PUSH GARBAGE CANS". В результате будет много шума.

На Вас набросится кричащий повар. Бегите вокруг резиденции. По пути Вы увидите кастрюлю с рыбой, возьмите одну рыбину и продолжайте бежать, не обращая внимания на крики повара. Немного побегав, повар вернется в столовую. Воспользуйтесь одним из путей и войдите в особняк. Гости, занятые болтовней, не будут обращать на Вас внимание. Посмотрите в дальний левый угол комнаты, там висит картина. Это кусок карты, возьмите его "PICK UP PIECE OF MAP" и покиньте особняк. При выходе Вас остановит охранник с собакой и водворит Вас обратно к губернатору. Marley поговорит с Вами. Выберите самый вежливый диалог. Она выкинет кусочек картины в окно. Покиньте комнату и двигайтесь вниз по лестнице. Выйдя из двери, попытайтесь поймать кусочек карты, который подхватит ветер и унесет в сторону горы, где Вы сможете его поймать. После этого вернитесь в резиденцию и поднимитесь в комнату губернаторши. В ней никого не будет. Над кроватью Вы увидите весло, возьмите весло "PICK UP OAR". Покиньте комнату и спуститесь вниз по лестнице, покиньте особняк. При выходе на Вас начнет лаять собака. Скажите охранникам, чтобы они успокоили ее. Когда она умолкнет, возьмите собаку "PICK UP DOG" и положите ее в карман. Идите направо вниз от особняка, пока не достигнете низа верхней части карты. Поднимитесь на корабль Дреда и вернитесь к острову PHATT.

Возвратившись на остров, пройдите мимо пирса, где находится старый моряк. Дайте моряку рыбу "GIVE FISH TO MAN". Он вынужден будет признать, что Ваша рыба больше, и, как победителю, отдаст багор. Вернитесь на судно Дреда и держите путь к острову BOOTY.

Возвратившись на остров BOOTY, идите влево вниз по тропе к антикварному магазину. Обойдите старика с пушкой, и Вы окажетесь в верхней части карты, обратите внимание на скалу внизу карты. Когда Вы переместитесь к ней, то пройдите в сторону скалы "WALK TO SIDE OF CLIFF". Отсюда перед Вами откроется вид карты со

стороны скалы. Зацепите карту багром и опускайте ее. Когда она будет почти в Ваших руках, птица отнимет ее и улетит на большое дерево "BIG TREE". Вернитесь на точку обзора карты, выберите большое дерево и бегите к нему.

Когда Вы его достигнете, то увидите в нем кучу дырок. В первой дырке торчит дощечка, как ступенька. Во вторую дырку воткните весло "USE OAR WITH HOLE". Сделайте шаг влево от корня дерева, шаг на дощечку и шаг на весло. Весло сломается, Вы упадете и потеряете сознание, придя в себя, идите на точку обзора. Найдите судно Дреда и плывите на нем к острову SCAB.

Достигнув его, идите налево, войдите в первую дверь магазина Woodsmith. Отдайте хозяину весло "GIVE BROKEN OAR TO WOODSMITH", он починит его и вернет Вам.

Покиньте магазин и держите курс к Уоли (WALLY), к его картографическому столу.

Уоли хочет починить свой монокль, дайте ему линзы маяка "GIVE LIGHTHOUSE LENS TO WALLY". После этого идите в сторону бара "Bloody Lip".

Спуститесь в бар и закажите себе выпивку. Бармен предложит большой выбор напитков. К выпивке бармен даст супермодную соломку. Используйте соломку для выпивки "USE CRAZY STRAW WITH DRINKS" позже, когда будете заказывать очередной стаканчик. Попросите у бармена немного грога. Бармен сообщит Вам, что весь грог скупила красотка Kate. Запомните это. Обратите внимание на обезьяну JOJO. Положите банан на метроном (тикающая вещь на крышке рояля) "USE BANANA ON METRONOME . JOJO начнет возмущаться. Возьмите его "PICK UP JOJO", положите в карман и уходите из бара.

Идите влево и вверх, пока не увидите человека из прачечной и пиратов. Пираты спят. Вам надо взять некоторые вещи из магазина Woodsmith. Обратите внимание на костыль одного из пиратов. Отпилите его "USE SAW ON PEGLES". Одноногий пират поднимет крик. Быстрее бегите в магазин Woodsmith.

В магазине хозяина не окажется, и Вы сможете взять все, что Вам нужно: молоток со стены и несколько гвоздей. Покиньте магазин и двигайтесь вниз до появления карты. Выберите судно Дреда и держите путь на остров BOOTY.

Достигнув острова, идите к магазину Stan (Стана) и войдите в него. Stan - это высокий, жирный торговец, весельчак и шутник. Попросите его показать гроб. Он расскажет Вам кучу историй и прыгнет в гроб, чтобы показать, какой он просторный. В этот момент закройте гроб "CLOSE COFFIN". Stan будет очень рад и поблагодарит Вас. Теперь забейте гвозди в гроб "USE NAILS ON COFFIN". Если Вы замешкаетесь, то Stan выпрыгнет и Вам придется вести разговор заново. Если Вы быстро и крепко заколотите гроб, то он по-настоящему сообщит Вам несколько веселых ругательств. С улыбкой позвоните в колокольчик, который стоит на кассе, пока Stan лежит в гробу. Возьмите ключ от склепа "CRYPT KEY" позади кассы, на стене. Вы можете разбить кассовый аппарат молотком, но не надо горячиться. Уходите из магазина. Бедняга Stan.

Идите направо, пока не достигнете соревнующихся в плевках, станьте рядом с флажком, который на земле. Достаньте корабельный рупор "USE SHIP HORN", который Вы приобрели в антикварном магазине, и крикните в него. Соревнующийся убежит. Теперь действуйте быстро. Возьмите флаг "PICK UP FLAG" и передвиньте его. Если Вам это удастся, то Вы сможете победить. Мастер по плевкам быстро вернется. Смешайте голубой и желтый напиток "USE YELLOW DRINK WITH BLUE DRINK", получится зеленый. Этот напиток делает слюну обильной. Затем возьмите соломку и выпейте напиток через трубочку "USE CRAZY STRAW WITH GREEN DRINK" и потолкуйте с мастером плеваться "TALK TO SPITMASTER...". Предложите ему посоревноваться. Выберите для себя имя (например Captain Loogie). Вам не надо сильно напрягаться, обманите всех, используя ветер. Посмотрите направо в сторону зрителей. Последней будет зрительница с поясом на талии. Когда подует ветер, он поднимется.

Выберите режим плевка "PTOOIE" и будьте готовы в любой момент нажать кнопку. Когда поясок поднимется, Вы узнаете, что подул ветер справа. Таким образом Вы сможете плюнуть дальше всех и выиграть приз - тарелку. Если не получится с первого раза, то боритесь до победы. Когда получите приз, возвращайтесь назад-влево и держите курс к антикварному магазину.

В магазине предложи тарелку продавцу. Сначала он откажется ее покупать, но когда Вы расскажете о ее ценности (для этого нужно выбрать правильный диалог), он купит тарелку за 6000 пессо. Этого достаточно, чтобы взять на прокат у Kate лодку со стеклянным дном для поиска корабля "СУМАШЕДШАЯ ОБЕЗЬЯНА". Координаты места гибели корабля Вы найдете, заглянув в книгу "LOOK AT MAD MONKEY BOOK". Запишите их. После этого идите вправо и поговорите с Kate.

Попросите у нее в аренду лодку. Она попросит Вас указать на карте, где Вы будете плавать. Когда Вы подвигаете курсором, появятся координаты. Двигайте курсором до тех пор, пока не появятся нужные Вам координаты. Теперь можно плыть в океан. Выберете погружение в море "DIVE DOWN INTO SEA" и погружайтесь на океанское дно. Там Вы увидите затонувший корабль. Кормовая фигура будет справа, подплывите и возьмите ее. Очень тяжело плыть с ней назад. Плывите назад-влево и там увидите якорь. Потяните за канат "PULL ROPE" (канат привязан к якорю). Kate начнет тянуть якорь вверх вместе с Вами. Вскоре Вы вернетесь на остров BOOTY.

Поговорите с Kate, спросите у нее, кто скупил весь грог. Она ответит, что это она сама, тогда попросите у нее немного грога. Kate откажет, за это Вы ей отомстите немного позже. А теперь вернитесь в антикварный магазин и отдайте фигуру продавцу "GIVE FIGUREHEAD TO ANTIQUE SHOPKEEPER DUDE", за это он продаст свой кусок карты. Теперь у Вас первый из кусков карты. Второй Вы получите на дереве. Выйдите из магазина налево для обзора верха карты. Отсюда выберите большое дерево и идите к нему.

Достигнув дерева, вставьте отремонтированное весло "USE REINFORCED OAR WITH HOLE" во вторую дырку. После этого подойдите к корню дерева и идите по дощечке весла, пока не окажетесь на конце весла. Теперь Вам надо подобрать дощечку "PICK UP PLANK" позади себя. Сделав это, вставьте ее в третью дырку "USE PLANK WITH HOLE", которая находится справа у весла. Заберитесь наверх дерева сами, там Вы увидите три скворечника. Посмотрите на крышу скворечника слева, заберитесь туда и увидите там телескоп. Возьмите его "PICK UP TELESCOPE", а затем спуститесь к первому скворечнику и войдите в него. Птица, которая украла у Вас кусок карты, сидит наверху, но у нее ненужный Вам кусок карты. Как определить, какой кусок нужен? Для этого используйте собаку губернатора, она по запаху найдет нужный Вам. Натравите собаку на карту "USE DOGGIE ON PILE OF MAPS".

Она принесет нужный Вам кусок. Теперь у Вас два куска карты. Покиньте дерево и идите к верхнему виду карты. Выберите корабль Дреда и держите курс на остров SCAB.

По прибытии на остров идите вправо и окажетесь в верхней части карты. Выберите могилу "CEMERETY". На кладбище с правой стороны два надгробья и склеп. Возьмите ключ от склепа "CRYPT KEY ON CRYPT", который Вы взяли у шутника Stan. Откройте ключом склеп и войдите в него. Подойдите к дальнему гробу в нижнем правом углу. Используйте книгу "Высказывания пиратов" "LOOK AT BOOK OF PIRATE QUOTATIONS", прочитайте несколько цитат и взгляните на гроб "LOOK AT COFFIN". Там Вы увидите несколько надгробных надписей, откройте гроб "OPEN COFFIN" и уберите крышку. Внутри Вы найдете прах, возьмите его "PICK UP ASHES" и покиньте склеп. Выйдите с кладбища влево и окажетесь в верхней части карты. Отсюда идите к болоту.

У болота возьмите лодку-гроб и плывите к ведьме. Скажите ей, что у Вас есть прах,

и она теперь сможет сделать эликсир жизни, но сначала она пококетничает и скажет, что забыла его рецепт. Дайте ей книгу "Прах жизни", которыю Вы взяли в библиотеке. В книге есть рецепт. Ведьма сделает Вам эликсир. Покиньте ведьму и вернитесь к берегу и идите влево к карте. Отсюда держите курс назад к кладбищу "CEMETERY".

Вернувшись на кладбище, войдите в склеп и посмотрите на открытый гроб "LOOK AT OPEN COFFIN", а затем плесните туда эликсир жизни "USE ASHES-TO-LIFE POTION ON ASHES". Покойник оживет. Это тот парень, который владеет хибарой на пляже. Он не подозревает, что мертв. Поговорите с ним и расскажите ему о том, что он был мертв. Парню покажется, что он забыл выключить плитку в хибаре. Предложите ему помощь, и он даст Вам ключ. Покиньте склеп и идите назад. Вверху карты найдите пляж, держите туда путь.

На пляже подойдите к хибаре, всавьте ключ в дверь "USE KEY ON DOOR" и откройте ее. Войдя внутрь, увидите, что плитка действительно включена. Поверните рычаг "USE KNOBS", и она перестанет гореть. Покиньте хибару и возвращайтесь влево к карте. Найдите кладбище.

Вернувшись на кладбище, зайдите в склеп. Загляните в гроб и плесните туда эликсир жизни "USE ASHES-TO-LIFE-POTION ON ASHES". Мертвец опять оживет. Успокойте его, за это он даст Вам кусок карты. Теперь у Вас три из четырех кусков карты. Покиньте кладбище и вернитесь к карте. Найдите корабль Дреда, плывите на остров PHATT.

Вернувшись на остров PHATT, посчитайтесь с Kate (она не дала Вам грог). На объявлении о розыске преступника Вы увидите свою фотографию. Вместо нее приклей портрет Kate "USE KATE'SPICTURE ON WANTED POSTER". Теперь идите в библиотеку или еще куда-нибудь. Kate будет идти мимо листовки. Бдительный охраник схватит ее и отправит в тюрьму. Вы тоже отправляйтесь в тюрьму. Войдите в нее. Там на полке рядом с дверью Вы заметите конверт Kate. Возьмите и откройте его. В нем Вы найдете бутылку грога, он еще пригодится Вам. Покиньте тюрьму. Идите назад вправо, поднимитесь вверь карты. Выберите область водопадов и идите туда.

Добравшись туда, поднимитесь на вершину горы. Сверху Вы увидите, что потоком водопада управляет насос. Если Вы выключите насос, то сможете задержать поток, но как это сделать? Вам поможет обезьяна JOJO "USE JOJO WITH PUMP"(макака из бара). JOJO начнет крутиться на насосе и выключит его, поток воды прекратится. Идите вниз. Под водопадом увидите дыры, идите туда и попадете в туннель. Этот туннель проходит под морским проливом, который отделяет Вас от острова с коттеджем. Пройдите по туннелю на остров.

Выйдя из туннеля, Вы увидите коттедж. Путь, ведущий к коттеджу, вверху слева, а справа спуск к туннелю. Под коттеджем дыра, не беспокойтесь о ней, идите и войдите в него.

В коттедже Вы встретите мужчину, поговорите с ним. Он предложит пари: кто больше выпьет. Получив Ваше согласие, он принесет Вам кружку грога, а затем выйдет за кружкой для себя. В этот момент возьмите кружку с грогом "PICK UP MUG OF GROG" и подойдите к дереву в кадке, которое находится в дальнем левом верхнем углу экрана. Вылейте кружку грога на дерево "USE MUG OF GROG ON TREE" и налей в нее свой безалкогольный грог "USE NEAR-GROG ON MUG" и поставьте ее на стол "USE MUG OF HEAR-GROG ON TABLE". Если Вы проделаете это быстро, то Ваш конкурент ничего не заметит. Вы оба сядете. Он выпьет первым, а затем Вы. Когда человек выпьет кружку до дна, то свалится на пол. Идите вверх комнаты, к раме зеркала, висящего на стене. Достаньте зеркало, которое взяли в антикварном магазине и вставьте в раму "USE MIRROR WITH MIRROR FRAME". Затем идите вниз и вправо. Остановитесь напротив двери. Справа от нее будет окно, откройте его "OPEN WINDOW"

и уходите через дверь. Обратите внимание на мерзкую статую, стоящую на лужайке. Подойдя к ней, Вы прочтете надпись и поймете, что делать дальше. Если не поняли, то возьмите телескоп (подобрали на вершине дерева) и вставьте его в руку статуи "USE TELESCOPE WITH UGLY STATUY". Вы увидите, что солнечный луч пройдет через телескоп, окно коттеджа, отразится от зеркала в комнате и попадет на кирпич в стене в левой дальней стороне комнаты. Запомните этот кирпич. Когда луч пропадет, телескоп начнет падать, поймайте его. После этого идите в комнату и вытащите этот кирпич "PULL BRICK". В тайнике Вы обнаружите четвертый кусок карты. Если Вы выберете не тот кирпич, то окажетесь на пляже и Вам придется повторить свои действия от статуи. Когда окажетесь в тайнике, возьмите карту у скелета и быстро убегайте по скату пляжа, а оттуда держите путь к верху карты. Найдите корабль Дреда и отправляйтесь на остров SCAB.

Попав на остров, идите к картографу Waiiy и дайте ему карту "GIVE MAP PIECE TO WALLY". Он сложит ее на картографическом столе. Wally заказал выпивку из дома Mojo и попросит Вас сходить за ней. Идите к болоту, где находится домик Mojo. Выберете диалог о любовном напитке для Wally. Она даст его Вам (в сумке Juju), но перед этим у нее будет видение, что Wally насильно увез LeChuck. Mojo попросит Вас спасти Wally. Вернитесь назад. Откройте сумку и увидите там бомбу любви для Wally со спичками. Идите к Wally. Посмотрите на стол и прочтете на нем нацарапанное сообщение. Возвращайтесь к дому Mojo. У болота Вы найдете ящик, посмотрите на него "LOOK AT CRATE", на нем есть адрес. Откройте ящик "OPEN CRATE" (USE CRATE), быстро залезьте в него и закрой крышку. Вскоре Вас вместе с ящиком отнесут в крепость LeChuck.

Вы закончили вторую часть.

Часть 3. Крепость Ли-Чака (LeChuck's Fortress)

Вы в крепости. Идя направо, поднимитесь вверх по лестнице. Войдите в дверь и идите в дальнем правом уголу пройдите через дверной проем мимо костей и подойдите к двери комнаты справа. Войдя в комнату, спуститесь по лестнице к клетке, где найдете Wally со связанными руками. Поговорите с ним. Он попросит Вас достать ключи от клетки. Идите вверх по лестнице, пройдите через дверь и поверните налево к трем костям. Теперь воспользуйтесь листком бумаги, которым Вы вытерли слюну Ларго. Слюна проявила на бумаге текст песни. Прочтите первый куплет песни и обратите внимание, как в нем описаны кости. Найдите скелет с похожими костями и толкните его. Пройдя через него, Вы окажетесь в другой комнате, где прочтите следующий куплет и толкните следующий скелет и т.д. для оставшихся куплетов. Наконец Вы окажетесь в комнате с большой дверью и множеством замков. Просто откройте дверь "OPEN DOOR" и войдите. Вы увидите трон Ли Чака, а справа от него, на стене, нужный Вам ключ. Возьмите его. О боже! Вы попали в ловушку, отсюда нет выхода. Но не волнуйтесь, главное - это спокойствие. В следующем кадре Вы увидите себя и Wally висящими над ямой с кислотой. Ли Чак объяснит Вам, что случится, когда догорят свечи. Задайте ему пару глупых вопросов. Это Ли Чаку надоест и он уйдет. Для поднятия духа задайте также несколько вопросов и Wally, а затем займитесь делом. Просмотрите свои трофеи и выберите там соломинку с зеленым напитком "USE CRAZY STRAW WITH GREEN DRINK". Теперь Вы можете начать плеваться. Найдите щит справа от себя. Вам необходимо попасть в крайний "EXTREME" нижний левый угол щита, чтобы потушить свечку. Разверните в нужном направлении свое изображение на экране и плюйте. Когда Вы попадете, экран потухнет. Зажгите спичку. Ура-а-а-......!!!!!

Вы закончили часть 3.

Часть 4. Остров Dinky.

Вы достигли острова. Двигайтесь вправо. Вам встретится Клыкастый Герман (Herman Toothrot), поговорите с ним. Он спросит Вас, какого цвета дерево? Выберите любые из 50-ти, но в конце концов укажите все цвета "ALL COLORS". После этого он оставит Вас в покое. Идите вправо. На пьедестале Вы увидите самогонный аппарат и стакан Мартини, а справа от стакана лом. Забирайте все. Теперь посмотрите в левый угол экрана. Там увидите лежащую наполовину в воде бутылку, подберите и ее. Обратите внимание на землю слева. Поставьте туда бутылку "USE BOTTLE ON ROCK " и идите к большой бочке в земле. Откройте ее "OPEN BARREL" и возьмите себе крекер. Дайте крекер и попугаю "GIVE CRACKER TO PARROT". В порыве признательности попугай отдаст Вам волшебный клубок (указывает путь на запад от озера Динозавров). Теперь вылейте стакан Мартини в океан "USE MARTINI ON OCEAN" и наполните его водой. Затем залейте эту воду в аппарат "USE MARTINI GLASS WITH STILL" и Вы получите дистилированную пресную воду. Двигайтесь влево вдоль побережья. На полпути спуститесь к пляжу, там Вы обнаружите проход в джунглях, войдите туда.

В джунглях Вы увидите тропинку, ведущую вверх, и ответвление от нее, уходящие влево. Идите влево по ответвлению на следующий экран. Идите до самой вершины, там Вы увидите сумку, висящую на дереве. Разбитой бутылкой "USE BROKEN BOTTLE ON BAG" отрежьте сумку. В ней найдете ящик с крекером. Возьмите ящик и идите назад к началу тропинки. Теперь идите по тропинке вверх. Там Вы обнаружите ящик, обмотанный канатом. Подберите канат "PICK UP ROPE", а затем ломом откройте ящик "USE CROWBAR ON BOX". Из него возьмите динамит. После этого идите на восток (направо) два экрана, пока не встретишь динозавра. Попугай должен сесть на динозавра. Полейте крекер водой "USE MARTINI GLASS WITH WATER ON CRACKER MIX", в результате Вы получите двойную порцию крекера. Дайте одну часть птице за ее совет (держать путь на север к куче камней) и последуйте ее совету. Когда Вы дойдете до кучи, птица появится снова. Дайте ей вторую часть крекера за другой совет: идти на восток к Большому "X". Последуйте ее совету. Когда Вы встретите Большого "X", то не сможете пройти мимо него. К Вам выйдет Герман (старая лиса) и скажет, что знает короткий путь. Герман поведет Вас назад к лагерю. Когда Вы там будете, он его укажет (двигаться вправо назад к Большому "X"). Достигнув Большого "X", выройте лопатой нору "USE SHOVEL ON BIG X". Возьмите спички "USE MATCHES ON DYNAMITE" и зажгите динамит в норе "USE LIT DYNAMITE ON HOLE". Взрыв.

Посмотрите вокруг. Вы находитесь внутри воронки, заполненной сокровищами. Возьмите лом и канат "USE ROPE WITH CROWBAR", а затем используйте их вместе с изогнутыми прутами "USE ROPE & CROWBAR WITH TWISTED RODS". Вы перестанете качаться, но останетесь висеть. Поболтайте несколько секунд с некой Элайн. Канат порвется, и Вы упадете в темноту. Подвигайте курсором, пока не найдете выключатель. Включите свет "USE LIGHT SWITCH".

Поговорите с Ли Чаком, но помните, что он может Вас уничтожить за несколько секунд своей волшебной куклой. Идите назад в комнату сокровищ (первая дверь слева в конце туннеля). Подберите билет с разбитого сундука с сокровищами. Затем идите в самый дальний конец туннеля и войдите в первую дверь подсобки. Там Вы увидите скелеты. Подберите череп "PICK DADS SKULL" и пройдите через комнату к хламу, который находится под знаком первой помощи. Покопайтесь в нем и возьмите хирургические перчатки, а из ящика слева возьмите шприц. Возвращайтесь назад к туннелю. Там, слева от знака, Вы увидите другую дверь. Это хранилище. Откройте все ящики, и в одном из них Вы найдете воздушный шар, в другом - пивной корень и колдовскую куклу. Возьмите их. Покиньте комнату и идите назад-вниз по туннелю

влево. Вы найдете другую дверь. Войдите и окажетесь в комнате со сломанным автоматом по выдаче грога. Используя перчатки и шар, пройдите над автоматом. Вы обнаружите возврат монет, нажмите на него "USE COIN RETURN". Выскочит монетка и покатится по полу. В этот момент войдет Ли Чак и поднимет монету. Если он не появится, подождите или повторите трюк. Когда Ли Чак нагнется, чтобы поднять монету, высунется его нижнее белье, снимите с него трусы "PULL UNDERWEAR". Ли Чак перенесет Вас в другую комнату. Идите назад в комнату с грогом и повторите трюк с монеткой. Когда Ли Чак появится снова и нагнется, дайте ему носовой платок "USE HANKIE WITH LECHUCK". Ли Чак высморкается и вернет Вам платок, а затем снова перенесет Вас в другую комнату. Идите к лифту. Нажмите кнопку и войдите в него. Встаньте около рычага. Когда Ли Чак войдет, быстро воспользуйтесь им "USE LEVER". Если Вы сумели это проделать быстро, то двери отрежут ему бороду. Поднимите бороду. Когда лифт поднимет Вас на верх, откройте дверь и выходите.

Вспомните начало... Теперь Вы имеете все для того, чтобы сделать волшебную куклу. Положите куклу, бороду, носовой платок, нижнее белье в сумку JOJO (курсором укажите каждый элемент). Потрясите сумку и получите нужную Вам волшебную куклу. Идите к лифту и спускайтесь вниз на поиски Ли Чака. Когда Вы его увидите, быстро воткните шприц в куклу "USE HYPODERMIC SYRINGE ON VOODOO DOLL". Вы прокололи Ли Чака. Он Вам кое-что расскажет и уйдет в другую комнату. Идите за ним и продолжайте разговор. Выберите диалог, относящийся к ноге волшебной куклы, и говорите долго-долго до тех пор, пока Ли Чак попросит снять с него маску. Сделайте это. На этом игра автоматически заканчивается.

WHALL'S VOYAGER

Фирма -
Год выпуска - 1993
Монитор - VGA
Размер -

Для игры подходят все компьютеры, начиная с 386 модели, полностью IBM совместимые, и выше, с объемом оперативной памяти не менее 1 Мбайта, снабженные графическим контроллером VGA.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Управление игрой осуществляется все время одинаково с использованием джойстика или клавишами управления движением курсора и клавишей ввода (ENTER).

Выбор меню также осуществляется одним и тем же способом: перемещением курсора влево/вправо или вверх/вниз с помощью джойстика (или клавишами управления курсором). Меню, выбираемое в данный момент, всегда указывается миганием красного символа (обычно, это прямоугольник или небольшая стрелка). Непосредственно игра осуществляется нажатием на клавишу "Огонь" (или ввода (ENTER).

Возврат в предыдущее меню осуществляется перемещением курсора с помощью джойстика (или клавишами управления курсором) в направлении, противоположном перемещению по меню. Это перемещение сопровождается подачей очень коротких звуковых сигналов, после чего осуществляется очень быстрый переход в новую позицию.

Например, если меню, в котором осуществлялись некоторые операции, выбиралось перемещением курсора влево или вправо, Вы можете закончить данное меню и перейти к предыдущему, попытавшись переместить курсор вверх или вниз.

Если Вы находитесь в основном меню, при нажатии на клавишу ESCAPE на экране

выводится подменю со следующими возможностями:
S - Запись игры на диск;
L - Считывание игры с диска (загрузка);
Q - Команда "закончить и оставить игру";
C - Команда "продолжать".

Если Вы нажмете на клавишу "S", на диск будет записано текущее состояние игры. "L" приводит к считыванию с диска предыдущей игры в том состоянии, в котором игра была записана на диск командой "S". Нажатие на клавишу "Q" приводит к завершению игры и возврату в операционную систему DOS. Если в данный момент Вам не нужна ни одна из этих возможностей и Вы нажмете клавишу "C", Вы сможете продолжить игру дальше.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

1. Новая игра или старая игра?

Сначала загружается короткая программа, которая спрашивает Вас: "Желаете Вы загрузить и продолжить выполнение старой игры, записанной ранее, или Вы желаете начать новую игру?" Если Вы играете в первый раз, Вы должны выбрать новую игру ("NEW GAME"). Поскольку в память может быть записана только одна игра, при выборе "OLD GAME" (Старая игра) из памяти загружаются самые последние данные (о последней игре).

2. Генератор участников игры.

Перед тем, как начать непосредственно играть, Вы должны установить состав участников или игроков. Это делается с помощью генератора участников игры:

Выберите вариант "CREATE CPEW MEMBER" (Установите участников игры), который является единственным вариантом, который Вы можете выбрать из меню на этом этапе. Сверху экрана появится ряд из пяти человечков, одного из которых Вы должны выбрать отцом. После этого аналогичным образом Вы должны выбрать мать. В окошке внизу экрана появится ребенок, и ему должно быть присвоено имя (в крайнем случае оно вводится с клавиатуры).

После этого на экране появятся дети с наиболее важными чертами характера. Вы можете выбрать эти черты, перемещая курсор вверх или вниз, и внести изменения, перемещая курсор влево или вправо.

Ген каждой черты характера, записанной в ДНК (дезоксирибонуклеиновой кислоте), перемещается, когда Вы вводите изменения, чем больше изменения, тем больше перемещаются гены. Число изменений, которые Вы можете ввести, высвечиваются наверху текстового поля напротив сообщения "MUTATIONS RATE" (скорость изменения (мутаций)). Преимущества внесения изменений заключаются в том, что при этом сильнее подчеркивается одна или несколько черт характера каждого участника игры. Однако такое изменение имеет и свои недостатки, заключающиеся в том, что чем больше внесение изменений, тем неустойчивее положение генов в ДНК, тем сильнее участники с более значительными изменениями подвержены болезням во время игры.

После этого Вы можете выбрать метод воспитания Вашего характера.

Вы можете выбрать одну из шести школ и один из шести колледжей. Однако никто автоматически не принимается в школу или колледж, приему предшествуют определенные квалификационные испытания - вступительные экзамены.

<u>Школы, в которые можно поступить.</u>

1. УНИВЕРСАЛЬНАЯ ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ШКОЛА.

Лицо, поступившее в такую школу, получает общее среднее образование и изучает значительное количество общеобразовательных предметов.

2. ШКОЛА КОСМОНАВТОВ.

В этой школе ребенок получает знания, подготавливающие его к космическим путешествиям.

3. АРМЕЙСКАЯ ШКОЛА.

В этой школе военная подготовка выступает на первый план: ребенок готовится стать солдатом и воином.

4. ШКОЛА ЖИЗНИ.

Эта школа фактически не является школой в общепринятом смысле: ребенок просто проводит свое время на улицах, узнает жизнь с ее оборотной стороны и становится уличным мальчишкой.

5. КИБЕРНЕТИЧЕСКАЯ ШКОЛА.

В этой школе ребенок развивает свои умственные способности.

6. ШКОЛА НАГИКАМУРЫ.

В этой японской школе ребенок получает основное образование в области химии.

Колледжи, в которые можно поступить.

1. ВОЕННАЯ АКАДЕМИЯ.

После окончания данного колледжа ученик становится полностью тренированным солдатом и развивает специальные боевые навыки.

2. МЕДИЦИНСКИЙ КОЛЛЕДЖ ГУДСОНА.

В этом колледже студент становится врачом и получает навыки управления своей умственной энергией.

3. МОНАСТЫРСКАЯ ШКОЛА.

Окончив это учебное заведение, Вы станете воинственным монахом, способным не только мастерски пользоваться оружием, особенно в рукопашной схватке, но и способным с максимальной эффективностью использовать свои умственные силы.

4. ПСИХОЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ.

После окончания этого колледжа студенты приобретают контроль над своей умственной силой. Они получают навыки использования своей умственной энергии.

5. ХИМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ.

Окончив это учебное заведение, студенты становятся биохимиками, обладающими широким кругозором, знающими, из каких элементов и их сочетаний состоят различные планеты и системы.

6. ОХОТНИЧЬЯ ГИЛЬДИЯ.

Последний колледж управляется охотничьей гильдией Боунти, в него принимаются только хорошо подготовленные кандидаты, после окончания данного заведения студенты превращаются в безжалостных бойцов.

Прежде чем принять участие в игре, каждый ученик должен окончить одну из шести школ и один из шести колледжей.

После того, как Вы завершили свое образование и можете принять участие в игре, у Вас есть выбор между тем, чтобы "сотворить" нового участника, и между тем, чтобы удалить старого.

Перед тем как начать игру, Вы должны включить в состав участников четырех человек. После того, как это будет сделано, вторая возможность появится в меню автоматически.

Здесь указаны все символы, с которыми Вы можете встретиться.
ВКЛЮЧЕНИЕ В КОМАНДУ НОВОГО УЧАСТНИКА ИГРЫ.
УДАЛЕНИЕ УЧАСТНИКА ИГРЫ.
НАЧАЛО ИГРЫ.

Политическая обстановка.

После Великой революции на Ираде в 2291 году по Терранскому времяисчислению народ страны получил долгожданную свободу. Свобода оказала благотворное влияние на развитие всех рас. Прошло более столетия, и порабощенные Санксоны смогли вновь сформировать свое правительство. Ирадианские военные и диктаторский режим, основывавшийся на их поддержке, были полностью ликвидированы. Прошло три года, Ирадианская империя превратилась в демократическое государство по модели объединенных континентов. Основываясь на экономической поддержке Земли и отказавшись от требования возмещения военных издержек, бывшая империя меньше чем за десятилетие стала демократическим государством со свободной рыночной экономикой.

В 2035 году вновь образованный Союз демократических экономических государств решил унифицировать межзвездную торговлю и организовать новое сообщество, вовлекающее все известные расы в один огромный рынок. Как стало известно, Космическая лига решила помочь бедному населению Ирадиады и Рексантаса перейти к единой валюте и внедрить универсальные производственные стандарты.

Каждая планетная система назначила центральное правительство, ответственное непосредственно перед Лигой. Все центры образовали федерацию, так что каждый подчинялся законам, согласованным со всеми членами соответствующей планетной системы. Все законы и результаты их применения ежегодно проверяются генеральными инспекторами, назначенными Лигой, и корректируются по мере надобности.

С течением времени Космическая Лига становилась все более и более могущественной, и к первому января 2371 года поставила своей целью объединить все разрозненные империи в одно всеобщее равенство союз.

В рамках этой организации террестриальная (земная) солнечная система потеряла свои центральные позиции, поскольку солнце находилось на краю одной их спиральных ветвей Галактики. Правительство и руководство Лиги переместилось на планету, которая до этого не была заселена и известна просто под названием Z-I.

Через несколько лет на Земле начался эксперимент по возобновлению естественных циклов атмосферной регенерации. С 2087 года велись работы по очистке и дезинфекции воздуха, а также по корректировке недостатка кислорода, вызванного дисбалансом биомасс. Для корректировки был применен новый технологический процесс под названием Генезис II, было определено, что естественные пропорции кислорода и CO_2 в воздухе для дыхания восстановятся примерно в течении 50-летнего цикла.

3. Основные экраны (Торговые).

Игра делится на две части: Основной (профессиональный) экран и экран 3-D (которые мы вкратце рассмотрим).

Профессиональный (торговый) экран относится к той части игры, когда участники команды находятся на "борту" кита, где они находятся в безопасности от нападения преследователей, с которыми участники могут встретится, например, в городах (подробнее об этом чуть позже). Однако судно, на котором они находятся, может быть атаковано другими судами (см. ниже).

Основные команды, доступные для Вас.

1. ПОКУПКА ТОВАРОВ.
2. ПРОДАЖА ТОВАРОВ.
3. СНАБЖЕНИЕ КОРАБЛЯ.
4. ВЫБОР НОВОЙ ЦЕЛЕВОЙ ПЛАНЕТЫ.
5. ПЛАНИРОВАНИЕ И ПОСАДКА.
6. РАДИОТЕЛЕФОННЫЕ ПЕРЕГОВОРЫ.

Покупка товаров.

Если Вы выбрали это подменю, этим Вы завели контакты с торговцами текущей выбранной планеты, как показано вверху слева.

Список товаров для торговли во время игры довольно обширен. При их выборе из меню торговцев, с которыми Вы установили контакт, может предложить некоторые из этих товаров для продажи Вашей команде (участникам игры). Цены за различные товары меняются от планеты к планете и могут изменяться в течение игры.

Наименование и цена выбранного продукта появляются на дисплее вверху справа точно таким же образом, каким сообщается о пустых емкостях "кита".

Для того, чтобы купить товары, нажмите на кнопку "Огонь" (или "ENTER").

Продажа товаров.

Этот вариант подменю позволяет Вам продать товары, купленные Вами ранее, при установлении контакта с текущей планетой. Незачем и говорить о том, что Вы не получите никакой прибыли, если будете продавать назад товары, купленные на той же самой планете во время одного и того же рейса.

Снабжение корабля.

Если у Вас достаточно денег, Вы можете оборудовать "кита" дополнительными приспособлениями, которые могут оказаться весьма полезными в случае конфронтации с другими кораблями (см. описание варианта SPACE BATTLE (космический бой) ниже).

Находясь в указанном меню, Вы можете также купить топливо, чтобы обеспечить перелет корабля к другой планете:

Если над оконным сообщением "RETUEL" (требуется топливо) появляется красный прямоугольник, в текстовом окне высвечивается цена одной единицы топлива. Количество топлива, требуемого для конкретного путешествия, зависит не только от расстояния до места назначения, но также, конечно, и от веса товаров, которые Вы везете. Количество топлива, требуемого для путешествия, может быть определено по звездной карте (STAR MAP), см. ниже.

Переход на оконное сообщение "RETUTL" приводит к высвечиванию на дисплее следующей информации:

- MAXIMUM: 20000 - этим сообщается емкость баков для топлива;
- YOU HAVE 00000 - этим сообщается, сколько топлива имеется в топливных баках в настоящий момент.
- PURCHASE 9483 - этим сообщается максимальное количество топлива, (Покупка) которое Вы можете купить перед заполнением баков или расходованием денег, в этом случае количество топлива ограничено количеством денег, имеющихся у Вас в наличии.

Если Вы сейчас нажмете на клавишу "Огонь" (или на клавишу "ENTER"), максимальное количество топлива, которое Вы можете купить, составит 5000 единиц. Если это будет сделано для вышеуказанного примера, на дисплее появится следующее сообщение:

MAXIMUM 20000

YOU HAVE 5000
PURCHASE 4483

Если Вы нажмете на кнопку "Огонь" снова, Вы не сможете купить 5000 единиц топлива, поскольку у Вас в данный момент имеется кредит на покупку только 4483 единиц.

Кроме того, с помощью данного меню Вы сможете купить небольшой корабль, на котором Вы сможете летать над планетами и исследовать запасы их минеральных ресурсов.

Имеется 5 дополнительных возможностей купить что-либо в расчете на одну планету. Если Вы хотите купить небольшой корабль, Вы прежде всего должны найти планету, которая будет предлагать Вам этот корабль для продажи. Вы всегда должны помнить о необходимости бережного обращения с резервами Вашего топлива, поскольку может оказаться, что на планете, около которой Вы в данный момент находитесь, топливо не продается.

Дополнительные товары могут быть куплены, проданы или отремонтированы.

Эти возможности могут быть реализованы выбором одного из двух окон, расположенных слева. В текстовом окне появятся сообщения о том, желаете ли Вы купить или продать. Вы можете выбрать один из дополнительных товаров. Дополнительный товар может быть отремонтирован только в том случае, если он у Вас уже имеется и если на планете, с которой Вы вступили в контакт, имеются запчасти, которые она может Вам продать, и на ней способны отремонтировать Ваш дополнительный аппарат.

Если Вы выберете символ "BUY" (купить), на экране появится сообщение напротив каждого дополнительного аппарата, имеющегося у Вас, из которых Вы узнаете, какой аппарат требует ремонта (если вообще требуется ремонт). Для того, чтобы отремонтировать аппарат, перейдите в соответствующую позицию.

<u>Выбор новой целевой планеты и оставление ее.</u>

Если данное сообщение будет выбрано, на экране появится окно, в котором будут приведены краткие данные о планете, которую Вы выбрали для посещения. Справа будут высвечены два символа. Верхний указывает на звездную карту, на которой Вы можете выбрать новое место назначение из планет системы. Из карты Вы сможете узнать расстояние до новой планеты и количества топлива, которое Вам потребуется, чтобы ее достичь. После того, как Вы выберете новое место назначения и подтвердите свой выбор нажатием на кнопку "Огонь", Вы возвратитесь в предыдущее меню. Нижнее оконное сообщение позволит Вам перелететь на "ките" до места нового назначения.

Во время Вашего перелета через космическое пространство к планете, которую вы выбрали в качестве нового места назначения, Вам, вполне возможно, встретятся трудности. Например, может оказаться, что Вашего "кита" подстерегают пираты в надежде задержать и захватить Вас. В этом случае на экране появится сообщение "SPACE BATTLE" (Космический бой).

Обозначение на рисунке: Слева (HIT) - попадание, Справа(MOVE) - перемещение.

Вверху появится фактическое пространство игры. "Кит" всегда стартует из центра экрана. Для того, чтобы выжить и победить в космическом бою, имеются три возможности:

1. Уничтожить все вражеские корабли.
2. Перевести курсор на символ "GIVE IN" (Подарить). Это означает, что весь Ваш груз Вы отдаете пиратам в качестве их добычи, но сами Вы можете спастись.
3. Если слева и справа появится небольшие зеленые стрелочки, это означает, что возникла реальная возможность спастись. Если "Кит" достигнет левого или правого края

экрана, он может ускользнуть, и на этом "Космический бой" закончится.

Если корабль будет поражен оружием врага, игра закончится. В предвидении этого исхода можно снарядить "Кита" некоторыми дополнительными товарами и аппаратами и часто записывать игру на диск.

В нижней части экрана образуются окна, в которых во время игры появляются сообщения. Количество окон зависит от того, каким количеством дополнительных аппаратов Вы снарядили "Кита".

Нижеперечисленные окна высвечиваются все время:

AHEAD - Задействование этого окна приводит к перемещению "кита" на одну клетку вперед в направлении его Головы.

POPT TURN - "Кит" поворачивается на 90 градусов влево.

STARBOARD TURN - "Кит" поворачивается на 90 градусов вправо.

GIVE UP - Когда задействуется это оконное сообщение, битва заканчивается. Однако такое окончание боя невыгодно, поскольку враг полностью захватывает весь корабль в качестве добычи.

END MOVE - Задействование этого окна прекращает перемещение "Кита", теперь можно сделать компьютерный поворот.

Нижеследующие оконные сообщения появляются в том случае, если "Кит" снабжен соответствующими дополнительными аппаратами и товарами.

SHIELDSUP - (Включение защиты). Защита действует только на одно перемещение, (т.е. до начала следующего перемещения).

HOLOGRAM PROJECTOR ON - Задействование этого окна активизирует голограммный проектор на одно перемещение (т.е. до начала следующего перемещения), и на экране появляется второе изображение "Кита". Это означает, что враг не знает абсолютно точно, какой из видимых кораблей является "действительным" "Китом" и какой - приманкой. В случае путаницы враг может направить свою атаку на ложное изображение.

CLOAKING DEVICE ON - Задействование этого окна включает маскировку корабля на одно перемещение (иными словами, до начала следующего перемещения). Это делает "Кита" не видимым для врага, поэтому "Кит" в этот момент не может быть атакован.

IDENTIFY ENEMY SHIP - Это дополнительное устройство позволяет вам идентифицировать вражеский космический корабль и вооружение, имеющееся на нем.

Каждый раз, когда Вы задействуете (активизируете) оконное сообщение, это Вам стоит "точек перемещения". Количество точек, теряемых при каждом таком задействовании, зависит от оборудования, имеющегося на борту "Кита". Например, одно перемещение вперед обычно стоит 3 точек перемещения. Однако, если "Кит" снабжен устройством форсажа, это будет стоить только двух точек. Кроме того, количество оставшихся точек перемещения (равняющееся разности фиксированного набора точек на старте и потерянных точек) возрастает каждый раз, когда Вы покупаете дополнительные устройства.

Это означает, что чем лучше снабжен "Кит", тем более гибким может быть Ваше поведение во время боя.

На экране, изображающем картину боя. Помимо набора меню имеется также маленький прямоугольник, на котором указывается количество попаданий, и количество оставшихся точек перемещения.

<u>Полет над планетой или разведка.</u>

Этим обеспечиваются две возможности: если Вы купили с помощью меню "SHIP'S SUPPLIES" (снаряжение корабля) небольшой корабль, Вы переходите в новое меню, позволяющее Вам летать над планетой.

Если же Вы позаботитесь о том, чтобы купить небольшой корабль для этих целей,

активизация указанного оконного сообщения включает устройство "Телерепортер", позволяющее Вам вести разведку выбранной планеты.

Радиотелефон.

Это оконное сообщение позволяет Вам во время игры разговаривать с людьми, которых Вы знаете.

4. Экран 3-D.

Основные действия игры разворачиваются на экране 3-D, где играющий может перемещаться, например, через города, и решать различные задачи и головоломки.

Для того, чтобы проиллюстрировать вышесказанное, посмотрим на верхнюю половину экрана:

1. Автоматическая карта.
2. Пространство для "дополнительных устройств", приобретенных во время игры.
3. Просмотр содержимого экрана, указание текущего поля просмотра, осуществляемого командой.
4. Индикатор температуры. Показывает температуру окружающего пространства.
5. Индикатор кислорода. Показывает содержание кислорода в воздухе.
6. Это окно показывает планету, на которой в данный момент находится команда.
7. В этом окне указывается, что выбран текущий режим "WALK" (пешеходная прогулка).

Если Вы находитесь в режиме "WALK" (указываемом миганием небольшого светового пятна), Вы можете вести Вашу команду по планете следующим образом:

- Джойстик вперед — Перемещение команды вперед.
- Джойстик назад — Перемещение команды назад.
- Джойстик влево — Поворот на 90 градусов влево.
- Джойстик вправо — Поворот на 90 градусов вправо.
- Нажатие на кнопку "Огонь" + Джойстик влево — Один шаг влево.
- Нажатие на кнопку "Огонь" + Джойстик вправо — Один шаг вправо.
- Нажатие на кнопку "Огонь" + Джойстик назад — Это переносит вас в нижнюю часть экрана, где вы можете оперировать оконными сообщениями.

В нижней части экрана имеются управляющие окна (с оконными сообщениями), которые Вам необходимы для того, чтобы управлять процессом игры. В эти окна можно перейти либо с помощью джойстика, либо используя клавиши управления курсором.

1. Специальные управляющие окна.

В этой части экрана во время игры высвечиваются различные оконные сообщения, непосредственно связанные с ситуацией, изображенной на основной части экрана. При старте показано только окно Телерепортера: информация, собранная телерепортером, поступает обратно на корабль (в основном или торговом разделе).

2. Служебные управляющие окна.

Каждый из четырех человек может быть выбран задействованием служебного окна, где указаны работы, выполняемые членами команды. Могут быть активизированы следующие служебные окна:

L - LEADER (Руководитель) - Руководитель группы всегда идет впереди. Это означает, что он первым попадет в любую ловушку, которая не была заранее опознана.

S - SCOUT (Разведка) - Если было активизировано данное окно, это означает, что руководитель ищет ловушку и предупредит группу, если он ее найдет.

C - CLOSER (Закрыватель) - Если это окно назначено члену команды, он будет

закрывать каждую дверь, через которую прошла команда. Преимущество этого состоит в том, что, пока преследователи будут открывать дверь снова, выигрывается драгоценное время игры.

T - TARGETER (Защитник) - Лицо, для которого было активизировано это окно, является целью вместо лица, стоящего перед ним, причем выбор этого символа не может быть сделан в момент атаки, когда целью является защищаемое лицо. Однако автоматическое изменение цели не является очевидным, это означает, что враг не может заранее знать об этом.

J - JOKER (Шутник) - При активизации этого окна назначается человек, который шутками будет поднимать моральный дух команды. Если моральный дух команды будет высоким, ее не удастся запугать в бою.

M - MERCHANT (Купец) - Член команды, назначенный путем активизации указанного окна, будет отвечать за бюджет команды. Это выражается в количестве доступных кредитов, высвечиваемом на экране.

W - WEIGHER (Весовщик) - Весовщик указывает вес каждого члена команды в текстовом окне рядом с его именем.

U - USER (Пользователь) - Если активизировано данное окно, температура окружающей среды и содержание кислорода в воздухе в данный момент высвечивается в верхнем правом углу экрана.

Имеется еще один символ, который не может быть выбран через какое-либо из окон, но может быть высвечен на экране во время игры.

D - DEAD - Этот символ означает, что данный член команды убит. В этом случае этот член команды может быть возвращен обратно в игру только в том случае, если он будет возвращен к жизни либо волшебником, либо доктором, либо с помощью "исцеляющего средства", которое можно найти в некоторых городах.

К каждому члену команды в соответствии с его "должностью", полученной этим членом через оконное сообщение, предъявляются специфические требования. Например, руководитель должен обладать сильным характером, чтобы управлять действиями команды и поддерживать ее высокий моральный дух. С другой стороны, разведчик должен обладать способностью обнаруживать ловушки и поэтому должен быть натренирован в этом отношении.

3. Именное окно (NATE ICON).

Если выбран этот прямоугольник, Вы увидите окна с символами и запросами о выполняемых действиях. Например, некоторый объект может быть поднят, положен или использован. Эти символы появляются автоматически, если ситуация этого требует. Если объект находится в той области, где Вы стоите, появляется, например, окно "PICK UP OBJECT" (поднять объект).

Цвета, используемые в таких окнах, являются специфическими: оружие окрашено в красный цвет, объекты общего назначения (например, компас) - в голубой и управляющие окна - в желтый или зеленый цвет.

4. Окна профессий.

В этих окнах появляются возможности различных лиц. Они зависят от выбранной профессии: доктор, например, обладает умом и способностями для лечения ран, в то время как волшебник обладает набором заклинаний и т.п.

5. Окна уровней.

В этих окнах указывается количество пунктов, имеющихся уже у Вас, какой уровень Вы представляете и какого опыта Вам следует набраться, чтобы переместиться на следующий уровень.

6. Окна считывания данных.

В прямоугольнике считывания данных высвечивается два наиболее важных

сообщения: состояние здоровья и уровень психической энергии.

Если Вы активизируете данный прямоугольник (нажав на клавишу "Огонь" или клавишу "ENTER"), на экране в виде диаграммы будет высвечен список всех важнейших данных.

7. Окно состояния здоровья.

Выбираемые символы всегда показываются в этом прямоугольнике и, если Вы потеряли часть своего здоровья, на экране появится соответствующее сообщение.

5. Намеки и секреты.

В этом разделе даются некоторые намеки и раскрываются некоторые секреты, которые помогут Вам в преодолении первых трудностей и помогут Вам найти ответы на интересующие Вас вопросы. Если же Вы настолько опытны, что сами можете решить все проблемы, Вы можете пропустить данную главу.

Набор команд.

Команду следует набирать очень тщательно, чтобы позднее во время игры у Вас был сплоченный экипаж. Поскольку в состав команды могут войти только четыре человека, а имеется шесть различных должностей, правильный набор команды очень важен.

Каждая из должностей требует профессионализма, выражающегося в определенном количестве точек, поэтому важно составить команду из четырех различных лиц, являющихся профессионалами в четырех различных областях. Кроме того, в команду следует включить физически сильного человека, а также одного такого, который был бы значительно умнее всех остальных.

Складывание оружия.

В разделе 3-D, если оружие командой сложено, магазины автоматически удаляются. Если же оружие необходимо пустить в ход, Вы не можете сразу начать стрелять из него, так как оно окажется незаряженным.

Перезаряжание оружия.

Если Вы только что купили оружие, оно, конечно, будет не заряжено. И Вам необходимо купить к этому оружию магазин, который Вы также можете купить у торговцев оружием. Любой магазин подходит к любому оружию, так как он приобретен со специальным датчиков вида оружия и адаптером калибра. Приобретенный магазин автоматически настраивается под оружие, с которым он будет использован.

Товары.

Если Вы хотите успешно торговать различными товарами, предлагаемыми на разных планетах, рекомендуется оснастить "Кита" соответствующим рефрижератором (который можно приобрести только на некоторых планетах), чтобы предотвратить порчу купленных товаров во время продолжительных полетов.

В рефрижератор должны быть помещены следующие товары: продукты питания, напитки, имплантируемый мозг, медикаменты, медицинские препараты, консервированная кровь в бутылках.

Расход горючего.

Если Вы хотите перелететь на "Ките" от одной планеты до другой, Вы, конечно, должны иметь с собой определенный запас топлива, величина требуемого запаса зависит от расстояния до планеты назначения. Величина требуемого запаса также зависит от того, сколько у Вас груза и какого. Если Вы полностью заполнили товарами весь корабль, Вам потребуется значительно больше топлива для преодоления той же дистанции, чем в том случае, если бы корабль - "Кит" был бы пустым.

Запись на диск больше одной позиции игры.

В торговом (основном) меню у Вас имеется возможность записи текущего состояния игры на диск, но таким образом имеется возможность записать только одну игру. Если

Вы хотите иметь возможность записать несколько различных состояний (позиций) одной и той же игры, Вам следует перед продолжением игры скопировать записанную позицию игры с помощью команды копирования. Таким образом Вы сможете получить на диске несколько записей одной и той же игры в различных позициях.

Создание новых членов команды.

Если Вы хотите начать игру с новой командой, первое, что Вам следует сделать, это сохранить игру (нажатием на клавишу "ESC" при нахождении в основном (торговом) меню, этим Вы сможете ввести в состав команды новых членов). Если Вы захотите продолжить игру со старой командой, Вам следует активизировать окно "OLD GAME" (старая игра).

Мертвые члены команды.

Если во время игры какой-либо из членов команды окажется убитым, Вы не сможете что-либо сделать с умершим членом команды именно в данный момент; однако, имеются методы, позволяющие воскресить его. Если в составе Вашей команды имеется опытный волшебник или врач, способный возвратить человеку жизнь, Вы можете вздохнуть спокойно. Однако, если у Вас нет такого специалиста, Вы должны найти "лечебное устройство", которое имеется только в некоторых городах, которое позволит вылечить раны и возвратить человеку жизнь. Стоимость пользования таким устройством зависит от серьезности ранения.

Одна история.

"Хелло, Мики! Посмотри на это!" - кричит Джон своему другу. "Это какая-то жидкость, вытекающая из стенки!"

"Этот корабль просто ржавая посудина", - отвечает его товарищ с ужасом.

"Эй, ребята, посмотрите, это что-то вроде машинного масла", - объявляет Фрэнк, опуская свой палец в вязкую темно-коричневую жидкость и пробуя ее на вкус.

"О! Это масло из гиперпривода!", - подтверждает он, с отвращением сплевывая пробу.

"Воздержитесь от подобных опытов, если Вы не хотите другого такого тошнотворного шока", - раздается голос из кормовой части корабля. Это Свен, четвертый член команды.

Для того, чтобы понять, почему эти четверо были так возбуждены, мы должны взглянуть немного в прошлое, когда эти четверо наскребли немного денег для того, чтобы купить себе невзрачный, но очень дешевый космический корабль, хотя и подержанный, если сказать точнее, купить грузовое судно. Однако они позднее обнаружили, что покупка оказалась совсем не той, о которой они думали.

И теперь экипаж находился на корабле, который беспомощно летел к краю галактики в направлении очень удаленной от Земли звездной системы. Они дрейфовали на орбите вокруг планеты Кастра, не имея возможности заплатить за топливо...

ПЛАНЕТЫ

ЛЯПИС.

Эта планета крайне негостеприимна, так как она ближе всех остальных планет к солнцу и климат на ней очень жаркий и сухой. Поселенцев очень мало, расположены они вдали друг от друга и живут они в поселениях типа контейнеров, которые можно легко разобрать и установить в другом месте. Это необходимо, поскольку на этой планете часты вулканические извержения, которые наводят ужас на поселенцев. На этой планете очень сильные песчаные и "скальные" бури, после которых контейнеры становятся пыльными, грязными и деформированными.

Главным источником дохода поселенцев является работа в рудниках, поскольку Ляпис

богат рудами и минералами. Они извлекаются из почвы благодаря интенсивным раскопкам, следы которых разбросаны по всей поверхности планеты.

Поскольку эта скалистая планета находится сравнительно далеко от центра системы, вызывает большое удивление наличие на этой планете многочисленных уголовных элементов и других сомнительных личностей. Это делает посещение и изучение планеты путешественниками сравнительно опасным, поскольку путешественники лишаются поддержки и защиты городов.

Судя по слухам, с недавнего времени на планете стало появляются все больше и больше путешественников и охотников за сокровищами: известно, что на бесконечных, ничем не защищенных равнинах, где яростно бушуют штормы, один из геологов нашел огромное скопление платины. Он сообщил об этом по радио на базовую станцию, однако, перед тем, как он успел занять свою первоначальную позицию, геолог стал жертвой сильнейшей бури!! С того времени на поиски рудников уходил один мужественный "исследователь" за другим, но вследствие бушевавшей стихии назад возвращались очень немногие.

АБРОРИС.

Поскольку планета Аброрис расположена благоприятно по отношению к солнцу, ее климат идеально подходит для пышного размножения растительности. Вся поверхность планеты покрыта густыми джунглями.

Очевидно, древесина здесь водилась в изобилии, поэтому здания строились именно из нее. Однако на большинстве других планет нет таких значительных ресурсов этого материала, и поэтому правительство этой планеты наложило постоянный запрет на экспорт древесины. Ни один человек не имел права торговать древесиной на Аброрисе, поскольку было ясно, что это важнейший материал и что его ценность с течением времени может только возрасти.

Также, как и Ляпис, планета Аброрис богата минеральными ресурсами всех видов. Это делает указанные материалы основной статьей экспорта.

Хотя техника на этой планете находится на среднем уровне, торговля изощренными техническими новинками также процветает.

Поскольку климат на этой планете сравнительно приятный, а уголовные преступления жестко преследуются, эта планета является популярным местом отдыха.

КАСТРА.

Планета Кастра когда-то была наиболее развитой в техническом отношении планетой данной солнечной системы. Однако с течением времени на ней селилось все больше и больше торговцев. В результате конкуренция возросла до такой степени, что все больше и больше торговцев могли только еле-еле держаться наплаву и то только в тех случаях, если они применяли незаконные методы. Через короткое время экономика планеты Кастра сильно захирела.

Этот период экономической неразберихи был искусно использован преступным миром. Все больше и больше подозрительных личностей селилось на Кастре, и вскоре процветающая метрополия была трансформирована в логово преступных и коррумпированных элементов.

Только через десятилетие стало возможным восстановить порядок и репутацию планеты, как центра образцовой технологии. Но еще долго эту планету преследовал бич высокой преступности.

НЕБЕСНЫЙ БУЛЬВАР.

Эта планета раньше была известна под названием Декаденце IV и была так же, как

и Кастра, центром процветающей торговли, а кроме того, и местом, где заседало правительство. Уровень преступности на этой планете всегда был довольно низок, поскольку политиками на этой планете с целью их собственной защиты была создана эффективно действующая политическая система. Это позволило им контролировать торговлю и предотвратить ее упадок в отличие от того, что произошло на Кастре.

За очень короткое время Декаденце IY превзошла Кастру в техническом отношении и в организации торговли и соответственно стала лидером на рынке. В связи с ее быстрым процветанием население стало приобретать дорогие предметы роскоши. На эту планету также хлынуло большое количество иммигрантов, вследствие чего население планеты увеличилось в несколько раз.

Уже через несколько лет после процветания торговли на Декаденце IV был достигнут и высокий уровень роскоши. Это, однако, сопровождалось повышением спроса на энергию. Энергетические ресурсы планеты стали потребляться с угрожающей быстротой и политики пришли в выводу, что противостоять этому уже поздно. Не было больше возможности спасти разоренную планету, атмосфера которой была уже значительно отравлена.

С планеты начался отток населения, поскольку почти каждый житель подыскивал себе новое прибежище на другой планете. Однако мощь Декаденце IY была настолько велика, что не всем хотелось бросать планету, с которой их так много связывало. Не долго думая, оставшиеся жители решили построить на орбите гигантскую космическую станцию: так родился Небесный Бульвар.

Этот проект был реализован с лихорадочной быстротой, и оставшиеся население спаслось с планеты в самый последний момент, перед тем, как биосфера окончательно разрушилась. Однако при их новой жизни в космосе они столкнулись с другой проблемой: энергетические ресурсы нового образования очень быстро иссякали. Поскольку оставалось очень мало времени до полной катастрофы, под Небесным Бульваром на поверхности планеты было решено построить ядерный реактор, чтобы поставлять на космическую станция свет и энергию. В результате такого решительного вмешательства в естественную жизнь на прежней планете Декаденце IY были разрушены последние остатки жизнедеятельности. Начиная с этого времени, поверхность планеты была окутана клубами дыма и сажи. Это привело к снижению температуры до точки замерзания и сделало бывшую планету весьма негостеприимным местом. Новое образование Небесный Бульвар, с другой стороны, стало снабжаться достаточно большим количеством энергии и стало процветающим центром торговли, правительство проснулось от спячки и Небесный Бульвар снова стал сердцем всей политической системы.

НЕДАКС.

Недакс - это единственная планета во всей системе, поверхность которой почти полностью покрыта водой. На нескольких небольших островах жизнь оказалась невозможной, поскольку повторяющиеся сильные приливы часто затопляли их.

Единственный путь колонизации этой планеты заключался в том, чтобы построить города на дне моря. Однако это невозможно было сделать в больших масштабах по техническим причинам. В результате на этой планете в небольшом тесном пространстве вынуждено было жить вместе значительное количество людей. Несмотря на это, уровень преступности здесь был довольно низок.

Торговля велась в основном сырьем, извлекаемым со дна моря.

ИНОИД.

Планета Иноид находится на расстоянии 2810 миллионов миль от солнца и является

самой далекой планетой данной солнечной системы, вследствие этого она почти полностью покрыта толстым слоем снега. Население живет в городах, защищающих его от жестоких морозов.

Торговля осуществляется большинством доступных товаров.

Дополнение к выпуску 2
CIVILIZATION

ВВЕДЕНИЕ

"Цивилизация" Сида Мейера предлагает вам сыграть роль лидера целой цивилизации, провести ее сквозь тысячелетия от времен варваров до эры космических перелетов. Судьба вашего народа зависит от правильности и гибкости принятых вами решений. Сначала это будут решения тактического плана: расположение городов, создание воинских подразделений, вопросы градостроительства. Со временем придется делать и стратегические шаги: вести войну или заключать мирный договор с соседями, отправлять экспедицию на поиски новых континентов, менять тип правления, определять направление разработки технологий.

Города

Важнейший момент в игре - создание и управление городами. Каждый город выступает в роли огромного предприятия по переработке местных ресурсов в пищу, ресурсы и торговлю.

ПИЩА - используется для питания населения. Если имеется ее излишек - популяция растет.

РЕСУРСЫ - используются при постройке городских сооружений, Чудес Света и для создания воинских подразделений.

ТОРГОВЛЯ - расцветает на коммерческих путях: дорогах, реках и океанах. По ним в город поступают предметы роскоши, деньги и новая информация. В ваших силах перераспределить процентное отношение между сбором налогов, доставкой предметов роскоши и проведением исследований.

Наряду с городами важнейшим китом, на котором покоится идея игры, выступают технологии. С самого начала в вашем племени есть сведения о некоторых базисных умениях: сельском хозяйстве, ирригации и строительстве дорог. Открытие новых технологий предоставляет вашим подопечным новые возможности. Островная цивилизация с открытием картографии сможет строить корабли и отправиться на поиски других земель. Время производства технологий зависит от того, какой процент от торговли был выделен вами на научную работу.

В начале игры перед вами неисследованный мир. Где-то неподалеку утверждаются ваши соперники. Планета одна на всех, ее ресурсы ограничены. Нужно успеть завладеть ими, пока этого не сделали другие. При встрече с другими цивилизациями нужно извлечь максимум пользы. Оценив силу соседей, принимайте стратегическое решение - воевать с ними или вести взаимовыгодный обмен технологиями.

В вашем распоряжении есть три типа особых подразделений: поселенцы, дипломаты и караваны.

Поселенцы - это ваши пионеры. Они могут основывать города и улучшать природную среду вокруг них: строить дороги, проводить ирригацию, рыть шахты и т.д.

Дипломаты - ваши посланники и шпионы. Они могут основывать посольства у ваших конкурентов, а также выполнять миссии, присущие рыцарям плаща и кинжала.

Караваны - группы торговцев, которые развозят товары из ваших городов по всему

свету и налаживают торговые пути, принося деньги в казну, увеличивая поступление предметов роскоши и добывая знания для ускорения создания новых технологий.

Чудеса Света - уникальные сооружения, постройка которых возможна только в единственном числе во всем мире. Каждое Чудо Света связано с определенным преимуществом для построившей его цивилизации.

Концепцию успешного развития цивилизации можно коротко сформулировать так: рост количества городов и населения, расширение контролируемого пространства и скорейший поиск передовых технологий.

Использование мыши

В игру можно играть и с помощью одной клавиатуры, но значительно удобнее пользоваться мышкой.

Для открытия меню поместите указатель на полоску с именем меню и сделайте клик левой клавишей (ЛК). При игре с клавиатурой ту же операцию можно сделать с помощью комбинации клавиш.

Выбор элемента меню - поместите на него курсор и сделайте ЛК.

Нажатие кнопок - поместите на них указатель и сделайте ЛК.

Скроллинг карты - для центрации карты на нужной точке сделайте ЛК на ней в окошке карты мира.

Активное подразделение - оно мигает и ожидает приказов. Его можно двигать с помощью клавишей стрелок на вспомогательной клавиатуре или мышки.

Для входа в экран города - ЛК на городе на карте.

Начало игры

Первое меню предложит следующие опции:

- Start New Game (Начать новую игру) - сгенерированная планета будет подобна Земле по климатическим условиям и массе. Начало игры - 4000 лет до н.э.
- Load a Saved Game (Загрузить игру) - при выдаче приглашения укажите дисковод, на котором находится файл с запомненной игрой. После появления списка игр выберите нужную и сделайте на ней ЛК.
- EARTH (ЗЕМЛЯ) - можете поиграть на Земле. Ваши соперники будут помещены в места их исторического обитания.

Customize World (Мир по заказу) - вы можете создать мир по своему вкусу.

View Hall of Fame (Посещение Зала Славы) - можете узнать об успехах ваших предшественников.

Уровни сложности

Chieftain - вождь, наилегчайшая категория, рекомендуется для начинающих игроков. Программа выдает советы, а вы принимаете решения;

Warlord - воевода, соперники тоже чего-то хотят, технологии не торопятся с появлением;

Prince - соседи еще круче, технологии выдаются еще медленнее;

King - ваши враги ни в чем не уступают вам. Выиграть на этом уровне далеко не просто;

Emperor - самый сложный уровень. Победить можно, но очень-очень проблематично. Очень велико влияние начальной "раздачи слонов" - если попадется хорошая местность, то минут через 15 станет ясно, стоит ли продолжать борьбу.

Уровень соперничества

Противников может быть от трех до семи. Больше не всегда означает хуже. Если

противников немного, у вас будет больше времени для мирного развития, если много - есть возможность обменяться технологиями, покорить более слабых, нарастить с помощью караванов торговлю.

Выбор племени

Из меню выберите племя, которое поведете за собой. Его расположение на карте и местонахождение противников будет определено случайным образом.

Ваше имя

Оно не должно содержать свыше 14 букв. После набора имени в окошке - нажмите клавишу ENTER. Для ленивых программа сама предложит имя, соответствующее выбранному племени.

Ход игры

Вся игра состоит из множества отдельных "оборотов". Во время каждого отдельного оборота игра проходит следующие стадии:

- новый оборот начинается СМЕНОЙ ДАТЫ. В зависимости от периода разница между соседними датами будет уменьшаться от 20 лет до 1 года.
- КАТАСТРОФЫ, в начале нового оборота есть вероятность того, что в одном из городов мира произойдет стихийное бедствие. Это приведет к разрушениям в городе или уменьшению численности населения. Большинство катастроф можно предотвратить с помощью определенных построек или технологий. Если город готов к катастрофе, она не произойдет.
- КОНТРОЛЬ ГОРОДОВ, каждый город проверяется на предмет производства, роста, волнений, содержания и научных исследований.

<u>ПРОИЗВОДСТВО</u> - если в городе избыток ресурсов, то последний направляется на производство строящейся в городе постройки или подразделения. Если город не выдает достаточного количества ресурсов для содержания всех тех подразделений, для которых он является "родным", то такие подразделения уничтожаются, пока поступление ресурсов не сравняется с потребностью в них. Первыми уничтожаются подразделения, наиболее удаленные от родного города.

<u>РОСТ</u> - если город производит излишек пищи, то его население со временем вырастает в размере на единицу. Образовавшаяся команда выставляется для работы на городскую карту.

<u>БЕСПОРЯДКИ</u> - если количество несчастливых жителей превысит количество счастливых (из-за роста населения или уничтожения некоторых "успокоительных" построек), то город переходит в состояние гражданского беспорядка. Если идет первая волна беспорядков, вы можете войти в экран города и внести коррективы, которые смогут успокоить население. Если бунт продолжается, вам будут выдаваться соответствующие сообщение.

<u>СОДЕРЖАНИЕ</u> - собираемые в городе налоги поступают в казну. Из них высчитывается стоимость содержания городских построек. Если денег не хватит, одна из построек, определенная местными лидерами, будет продана. Следите за тем, чтобы с каждым новым оборотом запасы вашей казны хотя бы не уменьшались.

<u>НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ</u> - их результативность показана на экране города в окошке ресурсов в виде голубых лампочек. Исследования всех городов суммируются. Если суммарная величина оказывается достаточной для получения указанной технологии, вы получите сообщение об ее "открытии".

- ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И СРАЖЕНИЯ - после контроля городов, вы получаете возможность перемещать активные подразделения. Подразделения ходят поочередно.

Каждое из них может пропустить ход или подождать, пока походят другие. Сражение происходит, если подразделение пытается перейти на квадрат, занятый подразделением или городом другой цивилизации. Исключением являются дипломаты и караваны. Один из участников сражения погибает. Победитель при наличии у него оставшихся ходов может нанести очередной удар или переместиться.

Во время фазы перемещения вы должны выполнить и все другие функции руководителя. Быть может, вы захотите посоветоваться с советниками или проверить настроение ваших подданных. Вы также можете побывать в городах, изменить налоги или форму правления государством.

После того, как походит последнее активное подразделение, заканчивается очередной оборот игры. В окошке активного подразделения замигает надпись "End of Turn". Пока она горит, вы можете проверять города и т.п. Для перехода в следующий оборот нажмите ENTER или кликните мышкой на Continue The Game.

По мере ваших достижений благодарный народ будет расстраивать ваш дворец, а независимые историки будут сообщать, какое место занимает ваша цивилизация в сравнении с другими. Оценка дается в одной из пяти категорий:

- продвинутость (Advancement) - общее количество имеющихся технологий;
- "счастливость" населения (Happiness) - общее количество счастливых людей во всех ваших городах;
- мощь (Power) - суммарный показатель атакующих и оборонительных свойств имеющихся в вашем распоряжении подразделений;
- размер (Size) - население вашей цивилизации;
- богатство (Wealth) - количество средств в казне.

Окончание игры и победа

Игру можно закончить пятью способами:

- выход из игры (Quitting): нажмите в любой момент комбинацию клавиш Alt+Q. При этом должна быть ваша очередь хода.
- уход в отставку (Retiring): для этого вам нужно войти в меню игры (Game) и выбрать опцию RETIRING. Вам будут продемонстрированы ваши достижения и, если они впечатляют, то вы попадете в список Зала славы (Hall of Fame).
- автоматическое окончание игры происходит, когда корабль одной из цивилизаций с колонистами на борту достигает Альфа Центавра. Демонстрируются достижения участников и происходит занесение в список Зала славы. После этого, при желании, у вас есть возможность продолжить игру. Также вы можете просмотреть быстрое воспроизведение развития мира в данной игре.
- окончание игры - в зависимости от выбранного уровня сложности, игра закончится:

для вождя	- в 2100 г н.э.
для воеводы	- в 2080
для принца	- в 2060
для короля	- в 2040
для императора	- в 2020

- победить в игре можно, уничтожив всех соперников или оставшись в живых на момент прилета к Альфа Центавра.

Оценка цивилизации

Оценка цивилизации дается на основе суммирования приведенных ниже показателей, плюс наличие космических колонистов или завоевание мира.

- 2 очка	- за каждого счастливого жителя
- 1 очка	- за каждого довольного жителя

- 20 очков - за каждое Чудо Света
- 3 очка - за каждый мирный оборот (войны не ведутся никем)
- 5 очков - за каждую технологию будущего
- минус 10 очков - за каждый загрязненный квадрат

Бонус за космических колонистов - если ваш корабль первым достигнет Альфа Центавра, то за каждые 10000 колонистов вы получите 50 очков, умноженные на вероятность успешного исхода их полета. Например, если колонистов 10000 и вероятность успеха составляет 80%, то вы получите 40 очков.

Бонус за завоевание мира - до 1000 очков плюс бонус за дату покорения. Чем раньше - тем выше.

Зал славы (HALL OF FAME)

В нем - данные по пяти лучшим. Они выбраны, исходя из базисной оценки цивилизации в очках, умноженной на показатель сложности и количество конкурирующих цивилизаций.

Попав в зал славы, можно очистить его от показателей. Для этого кликните ЛК на кнопке CLEAR.

МИР

Для каждой игры генерируется новая карта мира. Она разделена на квадраты. Каждый квадрат характеризуется типом поверхности. К ним относятся:

- arctic (арктика) - лед и снег. Ресурсы, пища и торговля отсутствуют;
- desert (пустыня) - немного ресурсов, пищи (с орошением) и торговли (с дорогами);
- grassland (пастбища) - много пищи (больше - при орошении). Приблизительно половина лугов имеет дополнительные ресурсы. Такие квадраты - хорошее место для города. Могут быть преобразованы в леса (для увеличения ресурсов);
- hills (холмы) - много ресурсов (если есть шахты), немного пищи. Можно провести ирригацию, чтобы подвести воду с другим квадратам, которые не имеют иного доступа к ней;
- jungle (джунгли) - относительно бедны пищей и ресурсами. Их можно преобразовать в луга или леса;
- mountains (горы) - незначительные ресурсы, которые можно улучшить шахтами. Прекрасные оборонительные позиции. Очень плохое производство. Как местоположение города - непригодны;
- ocean (океан) - немного пищи, но много торговли. Только корабли или самолеты могут выходить в океаны. Внутренние озера по возможностям аналогичны океанам;
- plains (степи) - более бедная земля в сравнении с пастбищами, но лучше в плане ресурсов и минералов. Пищи мало, если нет орошения. Могут быть преобразованы в леса;
- rivers (реки) - прекрасные позиции для закладки городов. Много пищи и торговли. Можно провести ирригацию - это увеличит выход пищи;
- swamp (болота) - мало пищи. Могут быть преобразованы в пастбища или леса;
- tundra (тундра) - немного пищи (грызуны). Нет земледелия. Эти области не могут быть преобразованы;
- forest (леса) - производят приличное количество пищи и ресурсов. Если пищи требуется больше, могут быть преобразованы в степи.

Специальные ресурсы

Нахождение специальных ресурсов помечено соответствующими символами.

- coal (уголь в холмах) - увеличивает ресурсы, особенно при постройке шахты;

- fish (рыба в океане) - увеличивает пищу;

- game (дичь в лесах и тундре) - хороший источник пищи;

- gems (драгоценные камни в джунглях) - обозначают наличие драгоценностей, специй, слоновой кости, соли и т.п. Значительный рост торговли;

- gold (в горах) - месторождения серебра и золота. Исключительный рост торговли;

- horses (лошади в степи) - приносят увеличение ресурсов - животные применяются в хозяйстве;

- oasis (оазисы в пустыне) - производят существенное количество пищи;

- oil (нефть в болотах) - существенное количество ресурсов.

Примечание: при преобразовании типа поверхности специальные ресурсы исчезают. В некоторых случаях могут появиться специальные ресурсы, соответствующие новому типу поверхности.

Маленькие племена

Обозначаются на карте маленьким домиком. При заходе в этот квадрат возможны следующие исходы: вы найдете деньги, племя может стать наемным подразделением вашей армии, вы можете найти рукопись с древней мудростью, племя может стать новым городом вашей империи, племя может оказаться толпой злобных варваров.

Изображение карты

На этой картинке происходит основная часть игры. В начале - это терра инкогнита, которую предстоит разведать вашим подразделениям. В окне карты вы управляете войсками, подыскиваете место для новых городов и т.п. Существует несколько способов быстро сменить участок карты:

- смена карты - кликните ЛК на любом видимом квадрате карты. При этом карта сместится таким образом, что выбранный квадрат окажется в центре окна.

- центрация на подразделении - активное (мигающее) подразделение всегда выводится в центр карты. Для центрации на активном подразделении - нажмите клавишу "C";

- нахождение города - войдите в меню GAME в опцию FIND CITY. Введите имя города и нажмите ENTER. Если вы еще не обнаружили искомый город - ничего не произойдет. При вводе имени можно ввести только несколько первых букв.

Окошко мира

Находится в верхнем левом углу экрана. Отцентрировано в соответствии с изображением в окне карты.

Полоска меню

Доступно пять меню:

GAME (игра)

REVOLUTION! (революция!) - для изменения типа правления вам нужно произвести революцию. На несколько оборотов устанавливается анархия, после чего формируется новое правительство;

TAX RATE (распределение доходов по статьям расхода) - можно изменить соотношение средств, выделяемых на науку и уходящих в казну;

LUXURY RATE (выделение средств на предметы роскоши) - из средств выделенных на науку можно часть выделить на предметы роскоши;

FIND CITY (найти город)

OPTIONS (опции) - позволяет включить/выключить некоторые свойства игры: *Instant Advice* (Мгновенный совет, выдает сообщения, которые могут быть полезны начинающим игрокам), *Autosave* (Автоматическое сохранение игры через каждые 50

оборотов), *End of Turn* (конец оборота, если включен, то в конце каждого оборота появляется соответствующая надпись и для продолжения игры нужно дать разрешение. Если у вас отсутствуют активные подразделения, то это сообщение появляется независимо от вашего выбора), *Animations* (Мультипликация, если выключена, то соответствующие вашим достижениям сообщения будут появляться в газетах).

SAVE GAME - позволяет сохранить игру.

RETIRE - уход в отставку. Проводится оценка в очках.

QUIT - выход в ДОС.

ORDERS (приказы) - содержит перечень специальных команд, которые можно отдать активному подразделению:

GO TO - приказ скорейшим образом добраться до указанного места назначения. С клавиатуры: нажмите клавишу "G", после чего укажите квадрат назначения;

HOME CITY - приказ подразделению сменить принадлежность к городу. Передвиньте подразделение в нужный город и нажмите клавишу "H". Воздушные подразделения с помощью этой клавиши будут направляться в ближайший дружественный город;

SENTRY DUTY - перевод подразделения в режим охраны. Его иконка становится блеклой. Оно не активируется при очередном обороте. Такое подразделение переходит в активное состояние в случае появления рядом с ним войск противника. Если подразделения находятся на страже в городе, то при отправлении из этого города корабля они автоматически перемещаются на его борт. Команда с клавиатуры - "S";

DISBAND - роспуск подразделения. С клавиатуры - "Shift+D";

PILLAGE - разрушение. При первом приказе подразделение разрушает шахты или ирригацию. При втором - железные дороги или дороги. Максимальное количество команд для полного уничтожения всех улучшений - 3. С клавиатуры - "Shift+P";

ADVISORS (советники) - содержит сообщения советников:

CITY STATUS (состояние города) - приводится перечень городов вашей цивилизации, показывается, что в них производится. Для каждого города сообщается: количество населения, пищи, ресурсов, торговли, производимую продукцию и сколько времени осталось до завершения ее производства.

MILITARY ADVISOR (военный советник) - показывает, сколько у вас есть подразделений каждого типа и сколько находится в производстве. Нажатием кнопки или пробела можно перейти во второй экран этого советника. На нем показано результаты ваших стычек с другими цивилизациями - количество уничтоженных подразделений ваших противников. Принадлежность уничтоженных войск можно определить по цвету. Ваши потери приведены в первом столбце слева.

INTELLEGENCE ADVISOR (ЦРУ) - его сообщение - сумма сведений, собранных вашими посольствами. Вам сообщают: название столицы, тип правления, количество денег в сокровищнице, отношения с другими цивилизациями. Нажатием кнопки или пробела можно перейти во второй экран. Из него можно узнать о целях лидеров цивилизаций и об их последних технических изобретениях.

ATTITUDE ADVISOR (советник по внутренним делам) - сообщает о настроениях народа вашей страны. Вы узнаете количество happy (счастливых), content (довольных и unhappy (несчастливых) граждан. Из сообщения вы можете сделать выводы о необходимости изменения объема средств, выделяемых на предметы роскоши, а также о постройке определенных "успокоительных" сооружений в ваших городах. Для каждого из городов вам сообщается размер его населения и какие "успокоительные" здания в нем уже есть. В нижней части экрана сообщается общее количество граждан вашей цивилизации и процентная раскладка по степеням "счастливости".

TRADE ADVISOR (советник по торговле) - для каждого города сообщается, какая

часть дохода направляется на предметы роскоши, переводится в ресурсы и расходуется на науку. Под списком городов приводится общая сумма сбора налогов за один оборот. В правой части доклада - перечисляются постройки ваших городов, которые требуют деньги на свое содержание. В нижней части экрана - общие расходы на содержание построек ваших городов. Еще один элемент экрана - DISCOVERIES (открытия) - в нем сообщается скорость, с которой ваша цивилизация делает научные открытия. Обратите внимание - более поздние открытия требуют большего количества затрат.

SCIENCE ADVISOR (советник по науке) - сообщает список имеющихся технологий. Белым цветом выделены технологии, которые вы изобрели сами. На диаграмме показана степень продвижения ваших ученых на пути к новому открытию. Когда окошко открытия полностью заполнится лампочками - происходит собственно открытие. Существует возможность продвигать науку и после исчерпания всех "штатных" технологий игры. Такие технологии носят название Futuristic Advances, каждое из них добавляет к показателю вашей цивилизации 5 очков.

WORLD (мир) - сообщения о ситуации в мировом масштабе:

WONDERS Of The WORLD (Чудеса Света) - ваши географы ведут учет построенных в мире Чудес Света. Всего за время игры можно построить 21 Чудо Света: 7 - в древности, 7 - в средневековье и 7 современных. Полезно знать, где они находятся, возможно, вам захочется некоторые из них захватить. В списке географов приводятся: иконка Чуда Света, его название, местоположение и построившая его цивилизация. Информация по Чудесам Света находится на трех последовательно вызываемых экранах.

KINGS ADVISORS (советники короля) - советники, стоящие за королями, помогают игроку определить тип правления иной цивилизации и ее относительные размеры. Четыре советника означают, что цивилизация является одной из крупнейших в мире; один советник свидетельствует о незначительном размере цивилизации. Одежда советников обозначает тип правления.

TOP FIVE CITIES (пять крупнейших городов мира) - приводятся их названия и принадлежность к цивилизациям, население, иконки построенных в них Чудес Света. При этом могут быть отображены и те города, которые вы еще не обнаружили.

CIVILIZATION SCORE - относительная оценка вашей цивилизации. Верхняя граница оценки - 1000 очков. Очки назначаются следующим образом:

за каждого счастливого жителя - 2 очка
за каждого довольного - 1 очко
за принадлежащее вам Чудо Света - 20 очков
за каждый прожитый в мире оборот - 3 очка
за каждую технологию будущего - 5 очков
за каждый загрязненный квадрат - минус 10 очков

В нижней части экрана - графическая полоса, показывающая ваш показатель относительно максимума в 1000 очков.

WORLD MAP (карта мира) - отцентрированная по вашей столице карта разведанного мира.

SPACESHIPS (космические корабли) - из меню выберите цивилизацию, о космическом корабле которой вы хотите получить информацию. Ваши советники выдадут текущий чертеж запрашиваемого корабля, его предполагаемую емкость, вероятность успешного перелета и время перелета.

DEMOGRAPHICS (демография) - демографическая информация по вашей цивилизации в сравнении с другими конкурентами. Приводится следующая статистика:

APPROVAL RATING (степень одобрения) - процент населения, который считает, что вы справляетесь со своими обязанностями лидера;

POPULATION (население) - численность ваших граждан;

MANUFACTURED GOODS (производимые товары) - общее количество ресурсов, генерируемых в ваших городах;

LAND AREA (контролируемая площадь) - количество квадратов, находящихся под вашим контролем. К ним причисляются те квадраты, на которые последними ступали ваши войска;

LITERACY (грамотность) - процент грамотного населения. Зависит от изобретения технологий алфавита, письма и грамотности, а также от количества библиотек и университетов;

DISEASE (болезни) - показатель определяется по количеству зернохранилищ и акведуков, а также зависит от изобретения технологий в медицине;

POLLUTION (загрязнение) -измеряется количеством дымовых труб в ваших городах;

LIFE EXPECTANCY (продолжительность жизни) - относительная величина, зависящая от показателей "болезни" и "загрязнение" вашей цивилизации;

FAMILY SIZE (размер семьи) -показатель, определяемый количеством пищи, производимой сверх необходимого минимума. Большой размер семьи означает быстрый рост населения;

MILITARY SERVISE (воинская служба) - показатель, определяемый отношением количества ваших воинских подразделений к общему размеру населения вашей цивилизации;

ANNUAL INCOME (годовой доход) - количество предметов роскоши и собираемых налогов, разделенное на количество населения;

PRODUCTIVITY (производительность) - общее количество пищи, торговли и ресурсов, разделенное на население.

CIVILOPEDIA (цивилопедия)

Представляет собой энциклопедию, содержащую сведения по всем понятиям, фигурирующим в игре. Ее разделы - Complete (полный список понятий), Civilization Advances (около 70 технологий), City Improvements (Городские строения), Military Units (подразделения, включая Дипломатов и Караваны), Terraiin Types (типы земной поверхности), Miscellaneos (разное: типы правления, изменения земной поверхности).

Окошко дворца

В нем изображена миниатюрная копия вашего дворца. Если ваша цивилизация растет и процветает, то благодарные жители периодически расстраивают и достраивают ваше обиталище.

Сообщение о статусе

Числа и символы сообщают о состоянии дел в вашей цивилизации:

- дата в годах с добавлением ВС (до н.э.) или AD (н.э.). Стандартная игра начинается в 4000 ВС. При каждом обороте проходит определенное количество лет, зависящее от текущей даты.

- количество денег в вашей сокровищнице;

- распределение дохода между налогами, наукой и предметами роскоши. Представлено разделенными точками цифрами. Первая - роскошь, вторая - налоги, третья - наука.

- индикатор научных исследований в виде лампочки. Показывает, насколько вы приблизились к изобретению новой технологии. Чем больше желтого, тем лучше.

- индикатор окружающей среды в виде солнца показывает величину угрозы глобального потепления. Если угроза отсутствует - индикатора нет. При первом же загрязнении он появляется (темно-красного цвета). При росте опасности его цвет

меняется следующим образом: светло-красный, желтый и белый). Если наступило потепление, индикатор сбрасывается в более спокойное состояние, обозначая установление нового равновесия в природе.

Причиной опасности также может быть неисправность ядерного реактора или ведение войны ядерным оружием.

Окно активного подразделения

Активное подразделение выделяется миганием. Если его не видно на карте, нажмите клавишу C. Приводится следующая информация:

- принадлежность подразделения к цивилизации;
- тип подразделения;
- оставшееся количество ходов. Если вы не хотите делать ход, нажмите пробел или выберите "no orders" в меню. Десятичными долями обозначаются оставшиеся ходы при передвижении по дорогам. При передвижении по железной дороге количество шагов не уменьшается.
- тип местности, на которой находится подразделение;
- Другие подразделения. Ниже показаны другие ваши подразделения, располагающиеся на этом же квадрате.

Возможности дипломатов

Дипломат при попадании в чужой город может выполнить следующие функции:

SPY ON CITY - исследовать город, при этом показывается изображение городских построек. Можно увидеть подразделения, обороняющие город.

ESTABLISH EMBASSY - основать посольство. После этого вы будете периодически получать сообщения о прогрессе соответствующей цивилизации. В докладе содержится: тип правления, размер сокровищницы, название столицы, военные действия и изобретенные технологии.

STEAL TECHNOLOGY - дипломат ворует одну из неизвестных вам технологий. В каждом городе можно проделать такую штуку только один раз. Дипломат при этом исчезает (т.к. засвечивается). Если новых технологий в городе нет, дипломат пропускает ход.

INDUSTRIAL SABOTAGE - промышленный саботаж. Дипломат уничтожает производимую в городе продукцию либо одно из городских строений. Что именно разрушить - он выбирает самостоятельно. Чудеса Света не уничтожаются.

INCITE A REVOLT - за определенную плату городские диссиденты согласятся поднять восстание. Размер платы зависит от величины города и близости столицы противника. Город в состоянии беспорядков также потребует меньше денег. Если восстание согласовано, дипломат исчезает, если нет - пропускает ход. Столицы государств не доступны для этой опции;

MEET WITH THE KING - встреча с монархом, которая может привести к договору об обмене технологиями и заключению договоров. Дипломат остается жив;

BRIBING THE ENEMY UNIT - подкуп подразделения противника. Вы можете убедить за определенную мзду перейти на вашу сторону вражеское подразделение. Если вы соглашаетесь с запрошенной суммой, последняя вычитается из казны, подразделение становится вашим, а дипломат остается в живых. Если вы не платите - дипломат погибает. Подкуп нескольких подразделений невозможен. Городом приписки для вновь обращенного подразделения становится ближайший из ваших городов.

Возможности караванов

TRADE ROUTES - караван, прибывший в город другой цивилизации или в свой

город, удаленный от места отправки каравана не менее чем на 10 ходов, может установить торговый путь. Это приводит к немедленному пополнению казны за счет проданных товаров и - плюс - к увеличению объема торговли, вырабатываемой при каждом обороте. Каждый город может проложить до 3-х функционирующих торговых путей. Из большего числа - выбирается три лучших. Объем вырабатываемой торговли определяется размерами городов (чем больше - тем лучше). Лучше всего торговля идет с чужестранными городами. Чем дальше они друг от друга, тем лучше. Еще предпочтительнее торговать с городами на других континентах. Караваны могут перевозиться на кораблях, но не могут быть высажены непосредственно в город.

BUILDING WONDERS - караваны могут помочь строить Чудо Света в одном из ваших городов. Ресурсы, потраченные на создание каравана, перечисляются на строительство Чуда Света, ускоряя его создание.

Воинские подразделения

Ниже приведен список подразделений, которые могут быть построены в ваших городах. Каждое из них характеризуется технологией, которая позволяет создавать данный тип подразделения, и тремя числами, характеризующими его атакующие, оборонительные и мобильные свойства.

ARMOR (танки)	- 10-5-3 - автомобиль
ARTILLEY (артиллерия)	- 12-2-2 - робототехника
BATTLESHIP (линейны корабль - линкор)	- 18-12-4 - сталь
BOMBER (бомбардировщик)	- 12-1 -8(16) - усовершенствованный полет
CANNON (пушки)	- 8-1-1 - металлургия
CARRIER (авианосец)	- 1-12-5 - усовершенствованный полет
CATAPULT (катапульты)	- 6-1-1 - математика
CAVALRY (конница)	- 2-1-2 - верховая езда
CHARIOT (боевые колесницы)	- 4-1-2 - колесо
CRUISER (крейсер)	- 6-6-6 - двигатель внутреннего сгорания
FIGTER (истребитель)	- 4-2-10 - полет
FRIGATE (фрегат)	- 2-2-3 - магнетизм
IRONCLAD (броненосец)	- 4-4-4 - паровой двигатель
KNIGTS (рыцари)	- 4-2-2 - рыцарство
LEGION (легион)	- 3-1-1 - обработка железа
MECHANIZED INFANTRY (мотопехота)	- 6-6-3 - профессиональные союзы
MILITIA (милиция)	- 1-1-1 - нет
MUSKETEERS (мушкетеры)	- 2-3-1 - порох
NUCLEAR (ядерное оружие)	- 99-0-16 ракеты + ядерная реакция
PHALANX (фаланги)	- 1-2-1 - обработка бронзы
RIFLEMEN (пехота)	- 3-5-1 - воинская повинность
SAIL (парусник)	- 1-1-3 - навигация
SUBMARINE (подводная лодка)	- 8-2-3 - конвейерное производство
TRANSPORT (транспорт)	- 0-3-4 - индустриализация
TRIREME (трирема)	- 1-0-3 - картография

Варвары

Морские разбойники - высаживаются с корабля для проведения рейдов. Ищут города и пытаются их захватить. Не разрушают инфраструктуру городов, т.к. надеются воспользоваться ею сами. Захватив город, приступают к производству наступательных подразделений для дальнейших боевых действий.

Варвары-аборигены - заинтересованы в добыче, а не в том, чтобы осесть в городе.

Разрушают шахты и ирригацию. Лучше уничтожать их вдали от городов.

Выкупы за предводителей варваров - если предводитель варваров находится на квадрате один и вы атакуете его и побеждаете, то его тут же выкупают у вас за 100 монет. Деньги поступают в вашу казну. Если лидер варваров атакован совместно с другим варварским подразделением, то в случае поражения он погибает и выкуп не платится.

Гонка в космосе

Создание космического корабля невозможно до того момента, когда одна из цивилизаций построит APOLLO PROGRAM (ПРОГРАММУ "АПОЛЛОН"). Строится только один космический корабль. Если захватывается столица государства, то его космический аппарат уничтожается. В этом случае может начаться строительство нового аппарата.

Цель КА - переправить в другую звездную систему как можно больше колонистов. Для минимальных шансов на успех КА должен содержать следующие элементы: жилые отсеки для колонистов, источники энергии, баки с топливом для двигателей, двигатели. Чем лучше оснащен КА, тем быстрее он долетит и тем больше колонистов он сможет перевезти.

По мере создания КА следите за его характеристиками, показанными в правой части экрана.

POPULATION (население) - количество колонистов, которое может вместить КА;

SUPPORT (обеспечение) - количество колонистов, которое может быть обеспечено во время перелета всем необходимым;

ENERGY (энергетика) - процент (от необходимой) энергии, которая предназначена для модулей с колонистами и модулей обеспечения;

MASS - вес КА. Чем больше - тем мощнее потребуются движки;

FUEL - процент (от необходимого) топлива, которое уже находится на борту;

FLIGHT TIME (время полета) - расчетное время перелета в годах. Добавка двигателей и топлива уменьшает этот показатель;

PROBABILITY OF SUCCESS (вероятность успеха) - примерный процент, определяющий, сколько колонистов и с какой вероятностью доберутся до места назначения. Также приводится время перелета

SPACE SHIP LAUNCHING (запуск КА) - для отправки КА нажмите клавишу LAUNCH (клавиша L на клавиатуре).

Постройка космического корабля

КА состоит из частей, которые строятся в городах в обычном порядке. Части КА бывают трех типов: COMPONENTS (компоненты), MODULES (модули) и STRUCTURES (элементы конструкции). Если модуль или компонент не подсоединен к КА - он выделяется красным цветом. При установке достаточного числа элементов конструкции подкраска снимается.

Компоненты: для их постройки необходимо изобретение пластика. Стоимость компонентов - 160 ресурсов. Есть два вида компонентов: двигатели и баки с топливом. После постройки компонентов вам предстоит определить их тип. Для нормального КА на один двигатель должно приходиться не менее одного топливного бака.

Модули: требуют изобретения робототехники, стоят 320 ресурсов. Есть три типа: HABITATION (жилые отсеки на 10 тысяч колонистов), LIFE SUPPORT (системы жизнеобеспечения 10 тысяч колонистов) и SOLAR PANELS (солнечные батареи, каждой достаточно для питания 2-х других модулей). По окончании строительства определяете сами тип модуля.

Элементы конструкции: требуют изобретения технологии космического полета, стоят 80 ресурсов. Вам нужно построить достаточное количество этих элементов, чтобы собрать и соединить между собою модули и компоненты КА.

Праздники

Если население города счастливо, в нем проводится празднование дня "WE LOVE THE KING" ("мы любим своего короля"). Этот день проводится, если в городе нет несчастливых граждан, число счастливых - не меньше числа довольных, а размер города - не менее 3. В этот день специалисты приравниваются к обычным работникам. При деспотизме: город живет как при монархии; при монархии или коммунизме - как при демократии; при республике или демократии - наступает бурный рост населения (на 1 за каждый оборот, пока будет достаточно пищи).

Окно города

Управление городом осуществляется из окна города.

Карта города: на ней показаны квадраты, доступные для обработки жителям города. Максимальное количество обрабатываемых квадратов превышает на 1 размер города (сам город тоже входит в расчет). В зависимости от типа местности на ней может производиться пища (символ колоса) или торговля (стрелки). Большинство квадратов вырабатывают комбинацию ресурсов. Вы можете переставлять рабочие команды на другие квадраты по вашему усмотрению.

Граждане, снятые с карты, временно становятся специалистами, что отображается в реестре населения. Чтобы снять людей с карты, укажите на них указателем и кликните ЛК. Чтобы поместить их обратно на карту, укажите на избранный квадрат и кликните ЛК.

Окно ресурсов города: в нем показано количество пищи, ресурсов, торговли, коррупции, предметов роскоши, налогов и научных исследований, вырабатываемых данным городом. Пища, ресурсы и торговля собираются при каждом обороте с квадратов города. В некоторых случаях эта величина может быть увеличена за счет определенных городских построек или наличия определенного Чуда Света. Например, наличие FACTORY (завода) увеличивает производство ресурсов на 50 %. После этого торговля делится на три составные части: предметы роскоши, наличные деньги и науку. Этот раздел производится в соответствии с заданной вами процентовкой. В некоторых случаях часть торговли теряется из-за коррупции.

Пища: единица населения требует для своего прокорма две единицы пищи на каждом обороте. Если в городе производится больше пищи, то излишек показывается после пробела в строке пищи. Этот излишек поступает в окошко хранения пищи в левом углу экрана города. Если пищи производится недостаточно, то это показывается черными символами в строке пищи. Каждый раз, когда этот недостаток нельзя покрыть из запасов, население города уменьшается на 1. Подразделения поселенцев, произведенные в данном городе, также требуют для своего содержания 1 или 2 единицы пищи (в зависимости от типа правления).

Ресурсы: обозначаются символом щита. В зависимости от формы правления часть ресурсов может расходоваться на содержание построенных в городе подразделений. Оставшиеся ресурсы показаны в строке производства после пробела. Эти ресурсы доступны для постройки новых подразделений или городских построек. Они переносятся в окно производства. Если город не вырабатывает ресурсов в достаточном для поддержания подразделений количестве, то недостающее количество показывается черными символами. В этом случае подразделения уничтожаются, начиная с самого удаленного. Дипломаты и караваны не требуют ресурсов на свое содержание при любом

правительстве. Базисное производство ресурсов увеличивается при постройке в городе FACTORY (завода), MANUFACTURING PLANT (завод по производству мануфактуры), POWER PLANT (тепловой электростанции), HYDRO PLANT (гидроэлектростанции), NUCLEAR PLANT (атомной электростанции). Чудо Света HOOVER DAM (дамба Гувера) увеличивает ресурсы всех ваших городов на континенте.

Торговля: Торговля вырабатывается на дорогах, проложенных по степям, пастбищам и пустыням, на квадратах рек и океанов, золота и драгоценных камней, а также с помощью караванных путей. Торговля поступает в город в виде предметов роскоши, налогов и научных исследований. Например, если вы задали распределение как 3.3.4, то 30% торговли поступит в виде роскоши, 30% - в виде налогов и 40% - в виде науки. Т.е. в городе с выработкой 10 единиц торговли, в окне ресурсов будет три бриллианта роскоши, три монеты налогов и четыре лампочки научных исследований. Торговля может быть увеличена караванными путями, современным типом правления, Чудом Света Родосским Колоссом и праздником прославления правителя.

Реестр населения

Предметы роскоши: показаны символами бриллиантов. Каждые два бриллианта делают одного гражданина счастливым. Количество роскоши можно увеличить с помощью артистов (один из типов специалистов), изменением процентовки распределения результатов торговли, увеличением объема торговли, постройкой MARKET PLACE (рынка) и BANK (банка).

Доход казны: показаны золотыми монетами, расходуются на содержание городских строений. Излишек дохода изымается в казну государства. Количество дохода можно увеличить применением сборщиков налогов (специалисты), строительством рынка или банка.

Наука: результаты научных исследований изображаются лампочками. Каждая новая технология требует определенного объема исследований. Библиотеки и университеты, а также некоторые Чудеса Света увеличивают производство науки. Этому же способствуют ученые (еще один тип спецов).

Коррупция: в зависимости от типа правительства и удаленности города от столицы, определенная часть торговли съедается коррупцией. Она обозначается измененным символом торговли (черным) после пробела в строке торговли. Уменьшить коррупцию можно постройкой COURTHOUSE (суда).

Реестр населения: население города показано в окне реестра в виде ряда фигурок. Кроме обычных рабочих, граждане могут быть специалистами одного из трех типов: артистами, сборщиками налогов или учеными. Снятые с карты рабочие сразу же становятся артистами. Каждый артист эквивалентен двум бриллиантам роскоши (влияние рынка и банка - учитывается). Из артиста можно получить (кликните на нем ЛК) сборщика налогов, которые увеличивают аналогичным образом доход города. Последнего можно преобразовать в ученого (еще раз клик ЛК), который увеличит на 2 лампочки городскую науку. Обычные люди, работающие на карте города, могут быть счастливыми, довольными и несчастными. Если количество несчастных превысит количество счастливых - в городе начинаются гражданские беспорядки.

Окно хранения пищи: сюда поступает оставшаяся после кормежки пища. При переполнении происходит рост населения. Если в городе начался недостаток производства пищи, ее начинают потреблять из окна хранения. Постройка в городе GRANARY (зернохранилища) будет способствовать более быстрому росту населения. Для появления очередного жителя нужно будет переполнить только нижнюю половину окошка. Кроме того, эта постройка защитит город от стихийного бедствия FAMINE (голод).

Окно производства: в это окно поступает излишек ресурсов города, показанный справа от пробела в строке ресурсов. Ресурсы накапливаются в окне, пока их не становится достаточно для постройки заданного элемента. Строящийся элемент показан иконкой (подразделение) или наименованием (Чудо Света). Постройку элемента можно ускорить оплатой внеурочных работ. Для этого кликните на кнопке BUY (купить). Из появившегося меню станет ясно, сколько запрашивается денег. За каждый отсутствующий ресурс с вас запросят 2$. Для смены производимого элемента: клик ЛК на кнопке CHANGE, выберите другой элемент из появившегося меню. Если вы производите элемент, который стал недоступным из меню, его производство будет продолжаться. Если другая цивилизация опередила вашу в постройке Чуда Света, вас пригласят в окошко соответствующего города для изменения производимого элемента. Дипломаты соседей могут уничтожить с помощью саботажа строящийся элемент. Пиратские рейды также уничтожают частично построенные элементы.

Окошко городских построек: все построенные в городе здания и Чудеса Света. Для каждого - своя строка и кнопка продажи. Если здание в ходе игры было разрушено - оно пропадает из этого окошка. Для получения в экстренных случаях наличности, вы можете продать по одной постройке за ход. Для этого сделайте клик ЛК на кнопке справа от названия постройки. Чудеса Света продаже не подлежат.

Окошко приписки подразделений: в нем показаны действующие подразделения, построенные в этом городе. Подразделение можно также приписать к любому городу, в котором оно находится с помощью опции HOME CITY из меню приказаний. В этом же окошке для каждого подразделения показывается, сколько ресурсов и пищи расходуется на его содержание. При республике или демократии каждое подразделение за пределами своего города вызывает недовольство одного (или более) жителя. Эти подразделения также помечаются специальным символом.

Окно информации: из него можно получить несколько типов сведений. В нем расположены иконки подразделений, дислоцированных в городе, показаны торговые караванные пути, трубы производств, загрязняющие окружающую среду. Кнопки в окошке:

MAP (карта) - ее нажатие вызывает миниатюрную версию карты мира с обозначением города, в котором вы находитесь. Также на ней помечены города, к которым были проложены торговые пути (светло-зелеными точками) и приписанные к городу подразделения (светло-серые точки).

VIEW (посмотреть) - вид города с высоты птичьего полета.

INFO (информация) - под рядом кнопок показаны иконки находящихся в нем подразделений. Фортифицированные подразделения взяты в рамку, подразделения на страже выделены приглушенным цветом. Эти подразделения могут быть переведены в активное состояние из этого окна. Для этого - клик ЛК на подразделении. В нижней части окна - список торговых путей, проложенных местными караванами: указаны города, с которыми идет торговля и ее объем. Торговля автоматически плюсуется к торговле, которую генерирует город при каждом обороте. С ростом городской промышленности в середине окна появится индикатор загрязнения окружающей среды - дымовые трубы. Их наличие говорит о том, что пришло время позаботиться об экологии. 100 дымовых труб означают 100 % вероятность появления загрязненного квадрата при каждом обороте.

HAPPY - выводит диаграмму, на которой показано, какие факторы и как влияют на настроение жителей. В каждом городе, население которого превосходит некоторое число и в котором отсутствуют какие-либо постройки, есть определенное количество несчастных жителей. На уровне сложности "император" - только 2 первых жителя довольны, "царя" - 3 жителя и т.д. Когда рост населения превышает эти пределы - новые

жители рождаются несчастными, если только улучшению их настроения не будут способствовать религия, роскошь и развлечения. Они могут быть приведены к "порядку" принудительно в случае военного положения (martial law), кроме этого - их настроение и дух могут приподнять определенные Чудеса Света.

Верхний ряд диаграммы показывает настроение населения без учета улучшающих факторов. Второй ряд показывает, какой эффект оказывают поступающие в город предметы роскоши. Два значка роскоши делают одного несчастного довольным или одного довольного - счастливым. Преимуществом очереди обладают довольные жители. Третий ряд показывает влияние храмов, кафедральных соборов и колизеев. Эти строения делают несчастных довольными. Четвертый ряд - демонстрирует влияние военного положения и воинской службы. При всех правительствах, исключая демократию и республику, одно воинское подразделение превращает одного несчастного жителя в довольного (Гусары в городе!). Все подразделения, утверждающие в городе военное положение, показаны в этом ряду. При республике и демократии военное положение отсутствует. Каждое подразделение, находящееся за пределами города приписки, вызывает в последнем несчастливость одного жителя. Это отмечено "печальными лицами" в данном ряду. Также специальная пометка делается под такими подразделениями в реестре города приписки. Пятый ряд показывает действие на народ Чудес Света.

Все специалисты - довольные жители. Ими становятся жители города из числа счастливых или довольных.

В нижнем ряду диаграммы показан общий эффект всех факторов, влияющих на настроение горожан. Статус жителей в этом ряду совпадает с тем, который указан в реестре населения города.

ЧТО МОЖНО ПОСТРОИТЬ В ГОРОДАХ

Сначала - о некоторых особенностях:

Саботаж - вражеские дипломаты могут саботировать постройку городских строений и подразделений.

Стихийные бедствия - извержения вулканов, рейды пиратов, наводнения, пожары и землетрясения могут разрушить постройки. Против землетрясений (earthquake) защиты нет, акведуки защищают от пожаров, храмы - от вулканов, городские стены - от наводнения, казармы - от пиратов.

Захват - некоторые (или все) городские строения могут быть уничтожены при захвате города другой цивилизацией.

Продажа построек - вы можете продать постройки для получения наличных. Для этого кликните на кнопке продажи (клавиша S) в окне города. Появится меню, в котором вам будет предложена сумма. Если вы с ней согласны - продавайте. Торги не уместны.

Постройки:

APOLLO PROGRAM - программа "Аполлон", Чудо Света. Позволяет создание всеми цивилизациями космических кораблей. Все города на планете становятся видимыми. Требует SPACE FLIGHT и 600 ресурсов.

AQUEDUCT - акведук, позволяет городам набирать размер свыше 10. Кроме того, акведуки предотвращают стихийные бедствия FIRE (пожар) и PLAGUE (чума). Для построения требуют технологии CONSTRUCTION, стоят 120 ресурсов, для содержания требуют - 2$ за оборот.

ARMOR - танк, может атаковать до 3 раз за один ход.

ARTILLERY - артиллерия, при атаке игнорирует эффект городских стен.

BANK - банк, увеличивает роскошь и величину налога на 50%. Для построения требуют технологии BANKING и наличие в городе рынка (MARKETPLACE), стоят 120 ресурсов, для содержания требуют - 3$ за оборот. Бонус, связанный с наличием банка, суммируется с бонусом от рынка, после чего принимается в расчет. Предварительно учитываются также и все другие соображения, включая эффект торговых путей.

BARRACKS - казармы, если они есть, то вновь построенные подразделения сразу приобретают статус ветеранов. Казармы предотвращают стихийное бедствие PITATS (пираты). Все существующие казармы становятся устаревшими и исчезают после изобретения технологий GUNPOWDER и COMBUSTION. Второе поколение казарм требует для содержания 1$, а третье - 2$.

BATTLESHIP - линкор, может бомбардировать войска на побережье, имеет видимость 2 морских квадрата.

BOMBER - бомбардировщик, игнорирует эффект городских стен при атаке. Должен возвращаться в город или на авианосец в конце второго хода в воздухе. Имеет видимость 2 квадрата. Атака бомбардировщика завершает его первый ход.

CANNON - пушка, становятся ненужными с появлением артиллерии.

CARAVAN - караван, может игнорировать соседние воинские подразделения при продвижении.

CARRIER - авианосец, имеет видимость 2 морских квадрата. Может нести до восьми подразделений ВВС или ядерных.

CATAPULT - катапульты, становятся ненужными с изобретением CANNON.

CATHEDRAL - кафедральный собор, четверо несчастливых людей в городе становятся довольными, весьма полезен, чтобы удержать большой город от беспорядков. Требует технологии RELIGION, стоит 160 ресурсов и требует 3$ для содержания. Эффект кафедральных соборов увеличивается, если вы построите Чудо Света MICHELANGELO CHAPEL.

CITY WALL - городские стены, утраивают защитные свойства обороняющихся подразделений (кроме случаев атаки бомбардировщиками или артиллерией). Утроение сил происходит после учета свойств местности и статуса ветеранов. Города, обнесенные стенами, не теряют жителей в случае уничтожения защитного подразделения. Стены предотвращают стихийное бедствие FLOOD - затопление. Требуют для возведения технологии MASONRY, 120 ресурсов и 3$ на содержание.

COLOSSEUM - колизей, трое несчастливых становятся довольными. Требует технологии CONSTRUCTION, 100 ресурсов и 4$.

COURTHOUSE - суд, коррупция уменьшается на 50%. Требует CODE OF LAWS, 80 ресурсов и 1$.

COLOSSUS - колосс, Чудо Света, увеличивает на +1 торговлю на каждом квадрате города до изобретения ELECTRICITY. Требует BRONZE WORKING, 200 ресурсов.

COPERNICUS OBSERVATORY - Обсерватория Коперника, Чудо Света. Удваивает производство знаний в городе (после учета бонусов библиотеки и университета) до изобретения автомобиля. Требует ASTRONOMY и 300 ресурсов.

CURE FOR CANCER - лекарство от рака, Чудо Света. В каждом городе прибавляется счастливое лицо. Требует GENETIC ENGINEERING и 600 ресурсов.

DARWIN'S VOYAGE - Путешествие Дарвина, Чудо Света. Цивилизация, построившая это Чудо, сразу же изобретает две новые технологии. Требует RAILROADS и 300 ресурсов.

DIPLOMAT - дипломат, при движении может игнорировать соседние подразделения. Он в состоянии установить отношения с другими государствами. Он докладывает своему правителю об их достижениях. Он может организовать саботаж, воровство технологий,

подкуп воинских подразделений и городов.

FACTORY - завод, производство в городе увеличивается на 50 %. Становится устаревшим и перестает работать, если в городе построен MANUFACTURING PLANT - завод по производству мануфактуры. Требует INDUSTRIALIZATIN, 200 ресурсов и 4$. Эффективность завода может быть усилена наличием HYDRO PLANT - гидроэлектростанции, NUCLEAR PLANT - атомной электростанции или POWER PLANT - тепловой электростанции. Также - наличием Чуда Света HOOVER DAM.

FIGHTERS - истребители, должны возвращаться в город или на авианосец в конце своей цепочки ходов. Это единственное подразделение, способное атаковать воздушные силы.

FRIGATE - фрегат, может перевозить до 4 подразделений, становится ненужным после появления TRANSPORT.

GRANARY - зернохранилище. Если в городе есть эта постройка, то для создания нового жителя ему требуется в два раза меньше запасов пищи, чем прежде. Кроме этого, зернохранилище препятствует стихийному бедствию FAMINR - голод. Требует POTTERY, 60 ресурсов и 1$.

GREAT LIBRARY - предоставляет вам технологии, которыми владеют хотя бы две другие цивилизации. Действует до изобретения UNIVERSITY. Требует LITERACY и 300 ресурсов.

GREAT WALL - Великая Стена, Чудо Света. Другие цивилизации будут всегда предлагать вам мир во время переговоров до изобретения пороха GUNPOWDER. Требует MASONRY и 300 ресурсов.

CRUISER - крейсер, видимость 2 морских квадрата, может бомбардировать подразделения в прибрежных квадратах.

HANGING GARDENS - висячие сады, Чудо Света, при котором в каждом вашем городе будет на одного счастливого жителя больше, пока не будет изобретено INVENTION. Требует POTTERY и 300 ресурсов.

HYDRO PLANT - гидроэлектростаниция, производство завода или завода по производству мануфактуры увеличивается вдвое, снижается существующее загрязнение среды. Постройка возможна только в том случае, если город соседствует с рекой или горами. Требует ELECTRONICS, 240 ресурсов и 4$. Все три типа электростанций увеличивают базисный показатель производства городом ресурсов на 50%. После этого увеличения начинается расчет бонусов, связанных с наличием в городе завода.

HOOVER DAM - Дамба Гувера, источник гидроэлектроэнергии, впервые созданный в США в 30-х годах. Чудо Света. Поставляет электроэнергию всем городам на континенте. Увеличивает выработку ресурсов в городах на 50%. Уменьшает вероятность загрязнения среды в этих городах. Требует ELECTRONICS и 600 ресурсов.

ISAAC NEWTON'S COLLEGE - колледж Исаака Ньютона, Чудо Света. Увеличивает эффект библиотек + университетов до изобретения NUCLEAR FISSION. Требует THEORY OF GRAVITY и 400 ресурсов.

IRONCLAD - броненосец, становится ненужным с появлением CRUISERS.

J.S.BACH'S CATHEDRAL - Кафедральный собор Баха, Чудо Света. Количество несчастливых лиц в каждом городе на континенте уменьшается на 2. Требует RELIGION и 400 ресурсов.

KNIGHTS - рыцари, становятся ненужными после изобретения ARMOR.

LEGION - легион, становятся ненужными после появления RIFLEMEN.

LIBRARY - библиотека, увеличение производства науки на 50%. Требует WRITING, 80 ресурсов и 1$. Эффект увеличивается, если вы имеете ISAAC NEWTON COLLEGE - средневековое Чудо Света.

LIGHTHOUSE - маяк, Чудо Света, увеличивает продвижение по морю на 1 ход до

развития MAGNETISM. Требует MAPMAKING и 200 ресурсов.

MAGELLAN'S EXPEDITION - Экспедиция Магеллана, Чудо Света. Увеличивает передвижение по морю на 1 шаг. Требует NAVIGATION и 400 ресурсов. Не устаревает.

MANHATTAN PROJECT - проект "Манхеттен", так были обозначены теоретические и практические действия по созданию атомного оружия. Чудо света. Позволяет создать ядерное оружие всем цивилизациям. Требует NUCLEAR FISSION и 600 ресурсов.

MANUFACTURING PLANT - завод по производству мануфактуры, производство в городе увеличивается на 100 %. Требует ROBOTICS, 320 ресурсов и 6$. Его постройка делает существующий в городе завод устаревшим и последний перестает работать. Эффект может быть увеличен за счет постройки электростанции или Чуда Света HOOVER DAM.

MARKETPLACE - рынок, роскошь и налоги увеличиваются на 50 %. Требует CURRENCY, 80 ресурсов и 1$.

MASS TRANSIT - Общественный транспорт, уменьшает загрязнение городов. Население не страдает от загрязнения окружающей среды. В противном случае после изобретения автомобиля резко увеличивается загрязненность городов. Требует MASS PRODUCTION, 160 ресурсов и 4$.

MECH. INF. - мотопехота, может атаковать до 3 раз за один ход.

MICHELANGELOUS CHAPEL - Часовня Микеланжело, увеличивает эффект кафедральных соборов до изобретения коммунизма. Требует RELIGION и 300 ресурсов.

MILITIA - становится ненужной с появлением MUSHKETEERS.

NUCLEAR - ядерное оружие, в конце каждого хода должно оказываться в городе или на авианосце (если они не наносят при этом удар). Ядерное оружие может игнорировать зоны контроля и является невидимым для врагов.

NUCLEAR PLANT - атомная электростанция, производство завода растет на 50%, низкое загрязнение среды, риск аварии! Уменьшает ежедневную вероятность загрязнения среды. Требует NUCLEAR POWER, 160 ресурсов и 2$.

ORACLE - оракул, Чудо Света, удваивает эффект храмов до изобретения RELIGION. Требует MISTYCISM и 300 ресурсов.

PALACE - дворец, административный и правительственный центр вашей цивилизации. Чем дальше расположен город от дворца, тем больше в нем коррупции. Вы можете построить дворец в другом городе, но это приведет к исчезновению первого дворца и переводу правительства на новое место. Если дворец был уничтожен, новый можно построить в любом из ваших городов. Требует MASONRY, 200 ресурсов.

PHALANG - фаланга, становится ненужной после изобретения MUSKETERS.

POWER PLANT - тепловая электростанция, производство завода вырастает на 50%. Большой уровень загрязнения среды. Требует REFINING, 160 ресурсов и 4$.

PYRAMIDS - пирамиды, Чудо Света, позволяющее смену общественного строя без периода анархии. Более того, вы можете выбрать любой тип правления, а не только тот, который вам доступен по изобретенным технологиям. Требует MASONRY и 300 ресурсов.

RECYCLING CENTER - завод по переработке отходов, уменьшает на 2/3 загрязнение в городе. Требует RECYCLING, 200 ресурсов и 2$.

RIFLEMEN - стрелковые подразделения. Не бывают бесполезными.

SAIL - парусный корабль, может перевозить до 3 подразделений, становятся ненужными с появлением FRIGATE.

SETI PROGRAM - программа SETI (search for extra-terrestrial intellegence) - поиск внеземных цивилизаций, Чудо Света. Увеличивает производство науки на 50% во всех городах. Требует COMPUTERS и 600 ресурсов.

SETTLERS - поселенцы, единственное подразделение, которое в состоянии созидать:

строить дороги, железные дороги, ирригацию и крепости. Они также могут основывать города и устранять загрязнение окружающей среды. Поселенцы могут быть добавлены к городу, если только его размер не превышает 10.

SDI DEFENCE - стратегическая оборонная инициатива, защищает город от ядерного оружия. Требует SUPERCONDUCTOR, 200 ресурсов и 4$.

SHAKESPEARE'S THEATRE - Театр Шекспира, Чудо Света. Все несчастливые люди в городе становятся довольными до изобретения ELECTRONICS. Требует MEDICINE и 400 ресурсов.

SS MODULE - составные части космического корабля. Три типа: жилой отсек (HABITATION, 1600 тонн), система жизнеобеспечения (LIFE SUPPORT, 1600 тонн) и солнечные батареи (SOLAR PANELS, 400 тонн). Одна солнечная батарея дает достаточно энергии для двух других компонент. Минимальный набор для корабля - по одной каждого типа. Максимальный набор - по 4 модуля каждого типа.

SS COMPONENT - компоненты космического корабля весом в 400 тонн. Космический корабль может содержать до восьми компонент каждого типа: двигатель и бак с топливом. Минимальное количество для космического корабля - по одному такому компоненту.

SS STRUCTURAL - элементы конструкции космического корабля, вес - 100 тонн. Космический корабль может иметь до 39 элементов.

SUBMARINE - подводная лодка, имеет радиус видимости 2 морских квадрата.

TRANSPORT - транспорт, могут перевозить до 8 подразделений.

TEMPLE - требует CEREMONIAL BURIAL. Делает одного несчастного жителя довольным. После изобретения MYSTICISM - еще один житель становится довольным благодаря храму. Предотвращает стихийное бедствие VOLCANO - извержение вулкана. Требует для постройки 40 ресурсов и 1$ для содержания. Эффект храмов увеличивается в 2 раза, если вы располагаете Чудом Света ORACLE.

TRIREME - трирема, может быть потеряна в море, если закончит свои ходы не у берега. Может перевозить до двух подразделений. Становится ненужной с появлением SAIL.

UNIVERSITY - университет, производство знаний вырастает на 50%. Может быть построен в городе, располагающем библиотекой. Бонус университета суммируется с бонусом от бибилиотеки. Вместе - они удваивают генерируемую городом науку. Требует UNIVERSITY, 160 ресурсов и 3$. Эффект университетов увеличивается при наличии Чуда Света ISSAC NEWTON COLLEGE.

WOMEN SUFFRAGE - избирательное право для женщин, Чудо Света. При республике и демократии уменьшает на 1 количество несчастливых лиц, если их недовольство вызвано находящимся за пределами города воинским подразделением. Требует INDUSTRIALIZATION и 600 ресурсов.

UNITED NATIONS - Организация Объединенных Наций, Чудо Света. Другие цивилизации всегда предлагают вам мир во время переговоров. Требует COMMUNISM и 600 ресурсов.

СОВЕТЫ БЫВАЛОГО

Первое тысячелетие

Быстро пускайте корни. Ваша столица совсем не обязательно должна располагаться в лучшем месте во вселенной. Пусть она поскорее начнет пыхтеть и выдавать новые подразделения и постройки. Не теряйте драгоценного времени.

Первым делом изобретайте письменность. Неважно, где вам приходится развиваться - на острове или континенте, изобретение письменности кладет основание для развития

интеллектуального направления, постройки библиотек, университетов и повышающих научные показатели Чудес Света. Последние будут вам приносить пользу дольше, чем любые другие Чудеса игры.

Быстро решите для себя - в кого вы играете. Если вы выбрали роль всемирного завоевателя - накапливайте ресурсы и создавайте ваши армии до конца первого тысячелетия. Если вы играете в мирного правителя, ищущего консолидации и спокойного развития, вы должны накопить оборонный потенциал.

Размножайтесь, размножайтесь и размножайтесь! Успех в Цивилизации частенько выпадает на долю наиболее плодовитого. К концу первого тысячелетия не плохо бы иметь хотя бы 3 развитых города и еще несколько в перспективе.

Ввиду важности создания новых городов не тратьте время ценных поселенцев на обработку каждого квадрата около города. Позже вы создадите других поселенцев, которые этим займутся. Обеспечьте городу нормальное экономическое основание и вперед - основывать новый городок.

Разместите вокруг вашей развивающейся цивилизации оборонительный периметр. Расширяйте его по мере роста цивилизации.

Если есть более-менее свободные поселенцы - стройте дороги. Они не только увеличивают экономические показатели, но и позволят осуществить быстрое перемещение оборонительных сил в случае нападения.

В одном из городов заложите (как можно раньше) одно из Чудес Света. Помимо того, что это зачтется при подсчете очков, Чудеса Света способствуют существенному усилению вашей цивилизации.

Очень важно изобрести керамику. Обязательно постройте в городах зернохранилища - вам нужен ускоренный рост населения.

Будьте готовы к перемене стратегии: дорога в будущее иногда вымощена и мирными намерениями. Не всегда у завоевателя получаются завоевания. Плывите по течению игры, а не против.

Распределите производительные силы ваших городов между добычей пищи и ресурсов.

Ваш первый город

Во всех случаях вы должны прежде всего построить две милиции и фортифицировать их в городе. Потом строите еще две для проведения разведки, а уж потом приступить к выпуску поселенцев, других воинских подразделений и городских построек. Если сразу станет понятно, что вы - на остове, то вполне можно будет обойтись одним подразделением милиции.

Не медлите с постройкой казарм. Только с их помощью вы сможете производить подразделения-ветераны, которые значительно надежнее обычных.

Не забудьте после постройки казарм обновить защитные подразделения. Милиция, построенная до казарм, должна уйти в разведку или быть распущена.

С изобретением церемониального погребения быстро позаботьтесь о спокойствии ваших жителей - постройте храм. По мере усложнения игры вам будет сложнее и сложнее успокаивать народ, поэтому есть смысл позаботиться об "успокаивающих" мерах заранее.

Если ваша цивилизация окружена сильными соседями - стройте городские стены. Несмотря на высокую стоимость постройки и содержания, стены позволят вашим оборонительным подразделениям выдержать натиск противника. Это позволит вам выиграть время, построить новые подразделения или заключить мирный договор.

Прежде чем предоставить ваш первый город самому себе, приготовьте в пределах его досягаемости по меньшей мере два квадрата, вырабатывающих пищу, и один -

вырабатывающий ресурсы. Это позволит вашей столице расти и развиваться на первых стадиях игры.

Изучите окружающую местность. Если вы осели слишком быстро и обнаружили, что оказались в месте далеком от оптимального для долговременного развития, - перенесите вашу столицу в более подходящее место. (Но не очень спешите. Сначала обустройте новый город, позаботьтесь о его обороне, а потом уже перемещайте правительство.)

По мере роста вашего первого города перераспределите рабочие команды. Если в нем достаточно пищи и город процветает, то вы можете одного из жителей сделать ученым, ускорив таким образом развитие науки.

Следите за ростом населения. Ваша цель - к 1 году нашей эры иметь не менее миллиона граждан.

Постройте рынок, как только это будет возможным. Еще лучше - купите его. Расходы очень быстро покроются ростом доходов.

Ваша первая встреча с другими цивилизациями

Всегда соглашайтесь заключить договор при первой встрече с другими цивилизациями. Это ничего не стоит, но даст вам время собраться с силами, перегруппировать подразделения и ресурсы, подготовиться к более осмысленным, возможно, антагонистическим отношениям с вашими соседями.

Заключив договор, применяйте фортифицированные подразделения милиции для ограничения проникновения соседей на вашу территорию. Милиция производится быстро и дешево, в это время ваши города могут сосредоточиться на производстве более солидных подразделений, построек и Чудес Света, а также на продвижении научных исследований.

Ваши "пограничники" должны иметь в тылу определенную поддержку, что-то вроде второго эшелона обороны. Сильные наступательные резервы могут из успешного вторжения сделать "пшик".

После заключения мира с соседями немедленно засылайте на его территорию дипломатов. Пока договор действует, ваши дипломаты (и караваны) могут беспрепятственно продвигаться по землям противника. Это позволит вам изучить соседнюю страну, узнать ее сильные и слабые стороны.

Если вы встретили врага в океане, попытайтесь проследить за его кораблями, когда они возвращаются домой, особенно, если эти корабли - триремы. К этому времени противник мог обнаружить кратчайший путь между материками. Такая слежка позволит вам сэкономить массу времени.

Посылайте караваны в города противника даже в том случае, если собираетесь его полностью уничтожить. Все время думайте о прибыли!

Используйте ваши корабли для блокады или наблюдения за портами противника. Если вы добиваетесь доминирования над миром - в ваших интересах воспрепятствовать экспансии противников. Если вы играете в более миролюбивого руководителя, то сможете составить представление о расширении деятельности ваших оппонентов.

Находите естественные преграды для пресечения экспансии противника - перешейки и т.п. Фортифицируйте на них оборонительные подразделения, перекрыв единственно возможный путь.

Используйте поселенцев для постройки крепостей в таких точках, после постройки - фортифицируйте в этих крепостях защитные подразделения.

Если вы можете позволить себе - фортифицируйте дипломатов в глубине территории противника. Это даст вам возможность следить за перемещением его войск.

Второй город

Постройте второй город в самом лучшем месте, которое вам удалось найти, компенсируя спешку при закладке столицы.

Первым делом начните строить во втором городе казармы или зернохранилище. Оборонительные подразделения должны следовать за поселенцами от первого города. Введите их внутрь нового города, измените их приписку и фортифицируйте. Новый город сразу же оказывается под защитой.

Пошлите поселенцев из первого города для обработки территории вокруг второго, который занят возведением городских построек.

Если у вас есть наличные - купите первые постройки второго города.

По меньшей мере, один из двух первых городов должен быть портом.

Как можно скорее постройте дорогу между двумя первыми городами.

Если противник угрожает с запада - стройте второй город на востоке, минимизируя шансы нападения.

Аналогично первому городу выдвиньте защитный периметр против варваров и непрошенных гостей.

Сконцентрировав усилия столицы на производстве подразделений, вы можете приступить к постройке во втором городе Чуда Света или образовательных учреждений. Или - наоборот.

Договора и дань

Не бойтесь отвергать угрозы других цивилизаций. Они могут расценить вашу несговорчивость как оскорбление и развязать войну, но могут и оценить вашу независимость и предложить мировую.

Узнайте получше ваших соседей: некоторые из них будут соблюдать заключенные договора, другие будут верны своему слову в течении одного-двух оборотов. Предводители цивилизаций обладают четко выраженными характерами - повнимательнее присмотритесь к ним.

Не доверяйте: Мао, Сталину, Хаммураби и Чингиз-хану. И остерегайтесь всех остальных!

Иногда вам будет предложено вступить в альянс с какой-нибудь цивилизацией для совместных боевых действий против другой. Внимательно обдумайте ответ. Быть может, вам удастся заключить более выгодный договор в другом месте.

Хорошо подумайте, прежде чем платить дань (TRIBUTE). Цивилизации, которые требуют в уплату за мир деньги, все равно не оставят вас надолго в покое. Платите только тогда, когда у вас нет другого выхода.

Осторожно относитесь к обмену технологий: лучший вариант - обменяться технологией с цивилизацией, которая ушла вперед в науке, но отстала от вас в экономическом развитии. Предоставлять технологии сильным и воинственным соседям недальновидно.

Встречайтесь с лидерами других цивилизаций не реже, чем в ответ на каждую третью их просьбу. Это отнимает время, но иначе вас могут посчитать грубияном и развязать военные действия.

Даже если вы располагаете Чудом Света ООН, это не сможет спасти вас от нарушения вашими противниками заключенных договоров. Если вы играете мирного правителя, вступайте в переговоры сразу же после вероломного нападения соседа: противник предложит заключить договор (который тоже вскоре будет нарушен). Если вы имеете воинственную натуру - воспользуйтесь полученной благодаря ООН отсрочкой для создания и перегруппировки наступательных сил.

Обратите внимание на слова противника о том, что его угрозы подкреплены ядерным

оружием. Некоторые из ваших оппонентов, не задумываясь, применят Бомбу без всякого предупреждения и применят ее повторно. Даже если вы заключите с ними мир, образовавшееся загрязнение среды изуродует ваш показатель. Лучший выход в таком случае - поскорее расправиться с ядерными противниками.

Вступайте в союзы против сильных врагов, особенно, на ранних стадиях игры. Объединившись с более слабыми союзниками, вы сможете сократить время для завоевания мира и улучшить вашу конечную оценку.

Финансовые рычаги

Город без рынка в финансовом и социальном плане является калекой. На более высоких уровнях то же самое можно сказать о городе, в котором отсутствует банк.

Если вы серьезно относитесь к экономической стороне игры - каждые несколько оборотов заходите в ваши города и экспериментируйте с перераспределением рабочих команд на карте города. Некоторые квадраты производят больше, чем другие, поставьте на них ваших жителей.

Если вы планируете продать городскую постройку - сделайте это быстро, пока она не стала устаревшей ввиду социального или технологического прогресса. Устаревшие строения продать невозможно.

Производите как можно больше караванов, не забывая при этом, что каждый город может поддерживать только три торговых пути. Посылайте караваны из всех городов.

Игра по умолчанию выберет три наиболее доходных торговых пути для каждого города. Вы можете потерять массу времени и ресурсов, прокладывая торговые пути, которые далеки от лучших. Посылайте караваны в наиболее удаленные и крупные зарубежные города. Они принесут вам наилучшую торговлю и доход.

Есть моменты, когда вы просто должны провести продажу построек. Например, изобретение пороха сделает существующие казармы устаревшими. Если вам все равно придется строить казармы заново, почему бы не получить немного денег за старые?

Еще одна неплохая возможность устроить распродажу: когда вы обладаете абсолютным лидерством. Хороший пример - если вы располагаете чудом Света ООН. Т.к. ваши противники должны предлагать вам мирный договор, вам могут не понадобиться такие постройки, как городские стены, особенно, в тех городах, которые находятся на удалении от границ вашего государства. Продайте эти стены - вы получите наличность и сократите расходы.

По мере нахождения новых цивилизаций, обладающих большими городами, отправляйте караваны для установления новых торговых путей. Они могут оказаться более ценными, чем существующие.

Предоставляйте вашим гражданам предметы роскоши. Это может привести к тому, что им захочется отпраздновать день любви к правителю, что обеспечит вам дополнительный доход.

В более поздние десятилетия, когда некоторые ваши города будут обладать мощным экономическим потенциалом, вы сможете строить в них дорогостоящие сооружения за несколько оборотов. Построив, продавайте. Это непрактичный совет для реального мира, но таким образом в ходе игры вы сможете накопить приличное количество наличных.

Следите за расходами вашей цивилизации на содержание построек в городах. Если ваша казна богата - не бойтесь ее потратить на строительство Чудес Света или постройки в городах. Следите, чтобы на текущем счету было достаточно денег, чтобы заплатить минимум за половину Чуда Света.

Если у вас такая богатая казна, что вы сможете прожить несколько дней без поступления денег, попытайтесь проделать следующее: превратите весь ваш доход в предметы роскоши. Это даст вам столько очков, сколько вам и не снилось.

Используйте караваны для помощи в постройке Чудес Света. Когда караван прибывает в город, в котором строится Чудо Света, вам предоставляется возможность присоединить стоимость каравана к строящемуся Чуду. Если вы можете строить караваны достаточно быстро, то ускорите завершение Чуда Света.

По мере роста доходов измените их распределение. Направьте на науку все, что сможете. Оставьте минимум для покрытия расходов по содержанию строений и армии.

В городах, производящих в изобилии пищу, обратите нескольких фермеров в сборщиков налогов. Ваша казна от этого выиграет.

Постройте железные дороги на всех квадратах, выдающих ресурсы. Их производительность вырастет на 50 %.

Торговые пути между городами вашей цивилизации - неважно, на каком расстоянии они находятся друг от друга, очень редко оказываются хорошими.

Получив возможность, стройте заводы и заводы по производству мануфактуры. При этом не забудьте о создании корпуса чистильщиков-поселенцев, которые будут удалять загрязнение среды. Рядом с индустриальным центром нужно держать два подразделения поселенцев.

При приближении космической эры - начинайте накопление наличных. Это весьма дорогостоящая штука.

Воинские подразделения

Не имея казарм, не производите слишком много войск. Производить стоит только подразделения-ветераны.

Как можно раньше изобретите математику. Это даст вам возможность производить катапульты. Только идя по пути совершенствования технологий - математика, порох, полет, - вы сможете наслаждаться успешными наступательными кампаниями.

На ранних стадиях игры примените конницу и колесницы для стремительных "блицкригов" по территории противника. Более медленные подразделения (катапульты) можно будет подтянуть позднее.

Модернизируйте ваши казармы сразу же после того, как станут устаревшими прежние. Купите новые казармы в тех городах, которым больше всего угрожает опасность со стороны врагов.

Если вы осадили хорошо защищенный и обнесенный стенами город - не тратьте на него нападающие подразделения. Фортифицируйте вокруг него большое количество оборонительных подразделений. Отрежьте его от внешнего мира, перекройте доступ к плодородным и богатым ресурсами квадратам - этот город захиреет сам по себе.

Постройте много морских подразделений. Нельзя недооценивать силу флота в Цивилизации.

Если война складывается не в вашу пользу, поставьте сильные морские суда на страже в ваших гаванях. При появлении кораблей противника, направляющихся для бомбардировки порта, они смогут нанести по нему удар.

С помощью механизма "go to" отправьте морские патрули. Распустите устаревшие и ненужные подразделения.

В каждом городе совместно с фортифицированными оборонительными подразделениями держите на страже сильное наступательное подразделение. При появлении противника оно в некоторых случаях сможет нанести упреждающий удар.

Города, подвергающиеся постоянным атакам со стороны варваров, стоит усилить дополнительным наступательным подразделением. Варваров нужно уничтожать до того, как они успеют разрушить инфраструктуру городского хозяйства.

Никогда не оставляйте войска на открытой местности. Они могут быть уничтожены даже более слабым противником.

Блокируйте гавани городов со стенами, бомбардируйте города без стен. Особенно в век транспортов, которые могут перевозить до восьми подразделений, сопровождайте ваши корабли мощным эскортом из линкоров или крейсеров. Военные корабли видят дальше, чем транспортные. Они смогут предупредить вас о засаде на море.

Авианосец с бомбардировщиками и истребителями на борту - еще один хороший пример прикрытия для транспорта.

Благодаря огромному радиусу действия ядерные ракеты являются одними из лучших разведчиков в игре. Запускайте их из стратегически важно расположенных городов с авианосцев для исследования прилегающих территорий. Не забудьте правильно рассчитать обратный путь - иначе потеряете эту дорогостоящую игрушку.

Будьте внимательны, применяя вышеописанный метод разведки. Одно неверное движение пальца - и вместо разведки получится ядерный удар.

Если ваши источники сообщат о наличии у противника ядерного оружия - срочно стройте стратегическую оборонную инициативу (SDI). Только она может защитить ваши города от ядерной атаки.

Нельзя играть в Цивилизацию на голодный желудок

Город без зернохранилища растет медленно.

Ваши зернохранилища содержат пищу в количестве, достаточном для прокорма населения в течение нескольких оборотов. Если в городе много зерна - перебросьте жителей на добычу ресурсов или сделайте из них специалистов. Не забудьте вернуть их на свои места до того, как начнется голод.

Если население города не растет - переведите все население в поля. Вы при этом можете потерять немного в доходе, но ваше зернохранилище начнет заполняться и вскоре вы сможете произвести перестановку ваших выросших и более упитанных трудовых резервов.

Найдите наиболее оптимальный способ подвести к вашему городу ирригационную сеть. Не орошайте лишние квадраты.

В первую очередь устраняйте загрязнение с сельскохозяйственных квадратов.

Если зернохранилища были уничтожены - восстанавливайте их в первую очередь.

При создании специалистов обратите внимание на запасы пищи. Если они богаты - снимите одну команду с сельскохозяйственного квадрата. Если пищи мало - снимайте людей с ресурсного или минерального квадрата.

При проведении затяжной осады грабьте (pillage) сельскохозяйственные квадраты или занимайте их своими войсками. Отбирайте у города возможность нормально питаться.

Не забывайте о морской пище. Рыбные косяки очень здорово помогают близлежащим городам.

Проводите ирригацию оазисов, если у вас будет такая возможность.

Если ваше зернохранилище полно пищей - превратите один или несколько сельскохозяйственных квадратов в лес. При этом внимательно следите за притоком пищи в город.

Чудеса Света

Самое ценное Чудо Света древнего мира - Великая Библиотека, особенно, если вы играете против большого числа конкурентов. Как только две другие цивилизации делают одно и тоже открытие, оно тут же достается и вам.

Самое ценное Чудо в средние века - кафедральный собор Иоганна Себастьяна Баха, особенно, если вы правите республикой. Благодаря ему вы сможете получить в некоторых городах праздники любви к правителю (We love the king) с сопутствующим бурным ростом населения.

Самое ценное Чудо современности - программа Аполлон,если вы пытаетесь выиграть космическую гонку. Только при наличии программы Аполлон вы сможете приступить к постройке звездолета.

Если вы пытаетесь играть в завоевателя мира, то, как ни странно, самым важным Чудом современности будет ООН - Организация Объединенных Наций. Это Чудо вынуждает вражеские силы капитулировать перед вами, вы можете продвигать ваши силы, не торопясь, собирая их в критической точке для нанесения удара.

Будьте внимательны : если вы нарушите хотя бы один договор (имея ООН), то нарушаются и все остальные. Когда вы приготовились к войне, будьте готовы вести ее на всех фронтах.

Как только вы построите три города, заложите в одном из них (как правило, в столице) Чудо Света. Другие города смогут заняться производством военных подразделений и поселенцев, если в них есть необходимость. Последние могут быть введены в столицу или заняться работами около нее (поселенцы).

С помощью дипломатов находите, в каких городах противника производится Чудо Света. Далее либо саботируйте его производство, либо наметьте этот город в качестве первоочередной цели для захвата.

Если вы играете миролюбивого правителя - пытаетесь выиграть с помощью дипломатии, финансовой мощи и космической гонки,- остановите свой выбор на тех Чудесах Света, которые будут заставлять ваших противников заключать с вами мирные договора: Великая Стена и ООН.

При игре в миролюбивого правителя постройте максимально возможное количество Чудес Света, сконцентрировав свои усилия в первую очередь на тех, которые улучшают настроение вашего населения. Это сразу же скажется на вашей конечной оценке.

При этом не забывайте о защите своих Чудес. Позаботьтесь о защите тех городов, в которых они находятся.

Некоторые Чудеса Света служат всем цивилизациям: программа Аполлон - хороший тому пример. С помощью дипломатов выясните, не обгоняют ли другие цивилизации вашу в деле построения таких Чудес. Если они впереди - переведите ваше производство на что-нибудь полезное исключительно для вашей цивилизации.

Славься, Завоеватель!

Играющему в завоевателя мира лучше завоевать мир, как можно скорее. Здесь важен каждый сэкономленный оборот. Нельзя останавливаться, чтобы полюбоваться розой, если вы собираетесь растоптать мир.

Нанесите свой первый удар по самой сильной цивилизации. Соберите для него самые мощные силы, которые есть в вашем распоряжении. Используйте дипломатов для дальнейшего ослабления слабых цивилизаций. После уничтожения сильных оппонентов со слабыми будет справиться совсем просто.

Заключите договор с цивилизацией, которую задумали покорить. Наводните ее дипломатами, даже если вы скапливаете наступательные силы у ее границ. Когда нанесете удар - нанесите его глобально, применяя дипломатов для диверсий и саботажа, а потом подкрепите их успехи ударами наступательных подразделений. Сломайте врагу хребет во время первого же удара.

Если нужно финансировать конечную стадию войны на периферии - продайте городские постройки в своих городах. Используйте финансы для переманивания вражеских городов (в первую очередь) и подразделений (во вторую).

Враждебные небеса

Как только получите возможность строить самолеты, начинайте производить

истребители, а позже - бомбардировщики. Не ждите ни одного оборота: у вас не могут быть слишком большими военно-воздушные силы, особенно, если идет глобальная война.

Попытайтесь держать по несколько истребителей в каждом городе, а не только в прифронтовых. Истребители могут быстро прореагировать на угрозу противника, обезопасив вас от опасности внезапной атаки или вторжения с неожиданного направления.

Ваши истребители могут провести атаку и продолжать атаковать. Это делает их незаменимыми при сражении с волнами вражеских подразделений. Направляйте первоочередный удар по скоплениям войск противника или по морским транспортам, которые могут перевозить несколько подразделений.

Если ваши ресурсы на исходе - не размещайте ваши самолеты вблизи фронта, в портах, например. Они слишком уязвимы для бомбардировки противника. Поместите их в нескольких квадратах от границы или на борту авианосца. После появления авиации противника вы сможете нанести удар своими самолетами.

Роль бомбардировщиков в Цивилизации ничуть не меньше, чем в реальном мире. Эскадрилья бомбардировщиков может изменить ход войны.

Если вы готовитесь развязать войну, переместите вашу авиацию к линии фронта. Попытайтесь атаковать каждый город противника не менее, чем тремя бомбардировщиками. Войска на открытой местности должны быть атакованы в первую очередь.

Не забывайте о возможности ваших самолетов осуществлять разведку, особенно, бомбардировщиков. Радиус их полета делает их весьма привлекательными в этой роли.

Мощь авианосца делает его идеальным для изоляции и блокады островов. Расположите несколько авианосцев по сторонам острова. Поддержите их крейсерами и линкорами для защиты от атак кораблей и используйте их самолеты для патрулирования береговой зоны.

Помните урок "Бури в Пустыне": развязав воздушную войну, не прекращайте ее.

Еще один урок той войны: после того, как авиация сделала свое дело, ее усилия должны завершить быстрые и мощные сухопутные силы.

И третий урок - вам не нужно останавливаться. Если воздушная поддержка позволяет вам вторгнуться на территорию врага и захлестнуть его - сделайте это немедленно.

И все корабли, что в море...

Никогда не посылайте груженную трирему в неизведенные воды. Одно дело - потерять корабль, другое - и его, и ценные подразделения.

На ранних стадиях игры определите пару городов, которые станут морскими воротами вашей цивилизации. Управляйте ими таким образом, чтобы они смогли с большой скоростью производить корабли. Распределите построенные корабли по городам-портам - это снимет груз расходов на их содержание с городов производителей флота.

Постройте флота на всех основных океанах, обеспечив им поддержку в виде развитых портов. Постарайтесь не делать кругосветных путешествий.

Как только вы получите возможность строить крейсера, линкоры и подводные лодки, сделайте это. Эти корабли "видят" противника издалека. В морских походах они быстро исследуют все океаны.

Применяйте передовой флот для патрулирования побережий неисследованных островов и континентов. Радиус "видимости" современных кораблей - два квадрата: это позволит вам определить строение береговой обороны ваших противников.

Не забывайте о флоте во время атак на суше. Найдите перешейки и другие узкие

места суши, по которым будут перемещаться подразделения противника. Поставьте рядом с ними линкор или крейсер и расстреливайте проходящие мимо подразделения.

При бомбардировке укрепленной гавани с населением 9 и выше - приведите по меньшей мере два боевых корабля. Скорее всего, один из них будет потерян.

Транспорты - исключительно ценный тип кораблей. И не только потому, что они могут обеспечить десантную операцию. Посадите на них караваны и пошлите их во все концы света. Лидер, у которого торговый флот не уступает военному, должен добиться успеха.

При высадке десанта позаботьтесь, чтобы транспорты подходили к суше первым же ходом. Это даст вам возможность высадить часть подразделений, переместиться в другое место, высадить еще часть и т.д. Таким образом вы сможете расставить ваши войска по широкому фронту.

Подводные лодки представляют собой прекрасное средство для блокады гаваней. Их слабое место - ограниченная подвижность. Поэтому стоит держать неподалеку пару крейсеров на случай, когда лодки будут уничтожены и возникнет необходимость их подмены.

В начале игры постарайтесь избежать ситуации, когда спущенная со стапелей трирема в конечном счете оказывается в маленькой луже, окруженной со всех сторон сушей.

<u>Перемещения</u>

Пользуйтесь командой "go to" только в редких случаях. При этом подразделения очень редко движутся по оптимальному пути и не стремятся использовать преимущество железных дорог.

Нажатием клавиши "H" можно отправить самолет в ближайший город.

Проход через город означает израсходование поинтов движения. Постройте железные дороги в обход городов, это позволит вам экономить ходы.

При ведении войны на континенте проведите железные дороги к линии фронта. Направьте на эту работу несколько подразделений поселенцев.

Изучите известную карту мира. Располагайте ваши новые гавани с учетом оптимальности морских путей.

Открыв новый континент, постарайтесь обнаружить неподалеку от побережья железные дороги. Высадите на железную дорогу ваших дипломатов и караваны, во время следующего оборота у них будет прекрасная возможность для продвижения в глубь континента.

Подготовьте место для посадки ваших подразделений на корабли. Это не обязательно должен быть город. Проведите железную дорогу к квадрату на побережье, который соседствует с удобным морским путем. Потом можно будет построить на нем порт. Неплохо держать рядом с местом посадки пару мощных кораблей для прикрытия ваших караванов и стоящих в ожидании посадки подразделений.

Постройте города на отдельных островах. Укрепите их и позаботьтесь об обороне. Такие города смогут служить прекрасными промежуточными аэродромами для вашей авиации.

Во время войны ведите "рельсовую" и "шоссейную" войну в тылу противника. Перерезайте транспортные артерии.

Если вы вынуждены отступить - найдите подходящее место для уничтожения кусочка собственных дорог. Таким образом вы можете создать точку с подходящей (не дающей бонусов в защите) местностью, куда будут прибывать подразделения противника. Тут-то вы их и накажете.

Дипломатия

Дипломаты - одни их самых ценных ваших подразделений. Производите их побольше и рассылайте по всему миру.

Не пренебрегайте возможностью поставить дипломатов на страже ваших границ. При появлении противника они предупредят вас и попытаются подкупить вражеское подразделение (если у вас хватит денег).

Воровство технологий приводит к разрушению заключенных мирных договоров. Если у вас есть несколько дипломатов на территории противника, позаботьтесь, чтобы они все смогли походить одновременно. Иначе - после воровства технологии по вашим дипломатам будет сразу же нанесен удар.

Если город выглядит подходящим для переманивания на вашу сторону (subversion) - попытайтесь ее проделать. Более слабые города запросят с вас меньше денег, чем сильные.

Перед вторжением постарайтесь возле каждого крупного города противника расположить 2-3 дипломата. Примените их для саботажа производства и уничтожения городских построек.

Не применяйте дипломатов для вскрытия значков-домиков. Они слишком легко уничтожаются варварами.

Энергия

С точки зрения долговременной игры лучшими источниками энергии являются те, которые наносят меньше загрязнений окружающей среде.

Создатели игры испытывали предубеждение против атомных электростанций: остерегайтесь строить атомные реакторы, пока не изобретете NUCLEAR FISSION (ядерную реакцию). В крайнем случае, стройте атомные электростанции только в самых социально спокойных городах.

Постройте дамбу Гувера. Это Чудо Света снабдит энергией все города континента, причем понятие континента толкуется в игре в очень широком смысле.

Правление

Лучше править в аду, чем прислуживать в раю: в ходе игры вам, возможно, не придется быть таким хорошим, как вам того хочется.

Если отправляетесь на войну - делайте это в качестве деспота или монарха. В противном случае война обойдется вам слишком дорого в социальном плане.

В зависимости от ваших краткосрочных целей - почаще изменяйте форму правления.

Пытайтесь создать условия для возникновения праздников любви к правителю. давайте для этого побольше роскоши вашему народу. В результате у вас получится хороший прирост населения.

Попытайтесь сконцентрировать внимание на постройке Чудес: лекарстве от рака, избирательного права для женщин и других связанных с улучшением настроения населения. Результаты могут превзойти ваши ожидания.

Космическое путешествие

Если вы стремитесь закончить игру космическим путешествием - пустите все средства на постройку космического корабля, как только у вас появится такая возможность.В ожидании этого момента постройте оборонительный периметр. После начала создания КА вам понадобится каждый город для его производства.

Т.к. модули КА строятся дольше, начните именно с них. Пусть по меньшей мере три приблизительно одинаковых города работают над их созданием.

Элементы конструкции строить проще, но зато их требуется значительно больше.

Найдите несколько городов, которые могут их выпускать.

Чем больше двигателей будет у вашего корабля, тем быстрее он доберется до Альфа Центавра. Чем больше колонистов вы посадите на КА, тем больше будет его вес. Попытайтесь установить по два двигателя на каждый колонистский комплекс (жилой отсек (habitation), система жизнеобеспечения (life support и солнечные батареи (solar powermodule).

Охраняйте столицу! Ее потеря означает крах вашей программы.

Следите за временем. Вы должны достичь Альфа Центавра до истечения срока вашего правления. В противном случае, все ваши усилия пойдут прахом.

Следите за конкурентами. Если они произведут запуск КА раньше вас, вы можете сделать отчаянную попытку захвата их столицы до того, как их аппарат доберется до цели.

Подумайте о продаже части городских построек для того, чтобы приобрести части КА. Чем больше колонистов доберется до цели, тем выше будет ваш показатель.

После запуска КА отмените полностью всякое космическое производство. Второй КА запустить нельзя. Обратите ваши стройки и ресурсы на то, чтобы поднять свой конечный показатель.

Не делайте запуск, если время прибытия больше 20 лет. Для сокращения времени прибытия добавьте топлива и двигателей.

Не устали еще? Сделайте глубокий вдох, перезагрузку машины и запустите Цивилизацию по-новому. Представьте себе, что вы - те самые колонисты, которые прибыли в предыдущей игре на орбиту неведомого мира Альфа Центавра.

Две великих недокументированных возможности

1. Устали от встречи с одними и теми же противниками? Нажмите комбинацию ALT+R. Это случайным образом перераспределит личностные характеристики ваших оппонентов.

2. В ранних версиях Цивилизации, нажав SHIFT+1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 t , вы получали возможность видеть полностью карту мира, заглядывать в города соседей, продавать их постройки и Чудеса Света и т.д. В последних версиях это свойство игры убрано. Но попытаться можно?

Для любителей экспериментов (профессионалов)

У вас есть возможность забраться в запомненный файл CIVIL#.SVE, где # - цифра от 0 до 9. В нем в районе смещения 135h -150h можно обнаружить число, обозначающее сумму денег в вашей казне. Измените это число - и вы получите совершенно новые возможности. Не забудьте - число должно быть шестнадцатиричным! И позаботьтесь о предварительной резервной копии файла. В эксперименте вам может понадобиться программа типа DISK EDITOR из утилит П. Нортона.

Зависание ранних версий игры и как с этим бороться

1. Включите опцию AUTOSAVE и запоминайтесь сами после важных игровых событий, т.к. ранние версии игры (до 5-й) имеют свойство иногда зависать на самом интересном месте.

2. Не запускайте игру при загруженных резидентных программах (скажем, SideKick), Цивилизация их не любит и может зависнуть.

3. Обращайте внимание на требования игры к наличию памяти - минимум 640 RAM. Если вы получили сообщение о недостатке памяти, то иногда сможете продолжать игру, но графические изображения будут неполноценными. Если играть с графикой EGA - памяти потребуется меньше.

4. Еще одна "ляпа" программы - в конце игры вам выдадут сообщение о возможности закончить ее или продолжить без учета очков. Если вы решите продолжить игру - не выбирайте опцию Civilization Score (Оценка цивилизации) в меню WORLD (то же делается нажатием F9). Это может привести к зависанию игры. Для исправления ситуации иногда помогает следующее: сделайте двойной клик ЛК в окошке дворца в левой части игрового экрана. Обычно это срабатывает, но не всегда.

5. Если IBM-совместимый компьютер имеет турбо режим - отключите его. Это тоже уменьшит вероятность зависания игры.

Новые игры для IBM и игры на CD-ROM

* Запись на дискеты 3.5, 5.25, винчестеры IDE и видеокассеты.

* Постоянно хорошее качество записи в сочетании с нормальной ценой.

* Регулярные поступления самых новых игр и прикладных программ.

* Продажа и прокат игр на CD-ROM.

* Журналы по играм (PC-GAMER, PC-FORMAT, CD-ROM TODAY и др.).

* Игры для компьютеров не хуже 386 DX с RAM 2-4 Мб, монитором VGA, SVGA и хорошей музыкальной картой.

Игры можно приобрести на Митинском радиорынке (место I-83)

Заказы по телефону (095) 303-55-23
звонить с 9.00 до 12.00 и с 21.00 до 23.00

Акционерное общество закрытого типа "АКВАРИУМ"

Выполнит следующие работы:

* Подготовка оригинал-макета;
* Издание печатной продукции за счет средств заказчика;
* Размещение рекламы в своих изданиях;

Рассмотрим любые деловые предложения телефон для справок 947-56-78 или 475-49-17

ОГЛАВЛЕНИЕ

ISBN 5-85734-038-1

Компьютерные игры
Выпуск 5

ЛР № 061721 от 23.10.92
Формат 60×84/16. Объем 15,0 п. л.
Тираж 25 000 экз. Заказ 5335

А.О. «АКВАРИУМ», 125319, г. Москва, а/я 46.

Издательство «VA PRINT»

Отпечатано с готовых диапозитивов
на Книжной фабрике № 1 Комитета РФ по печати.
144003, г. Электросталь Московской обл., ул. Тевосяна, 25.